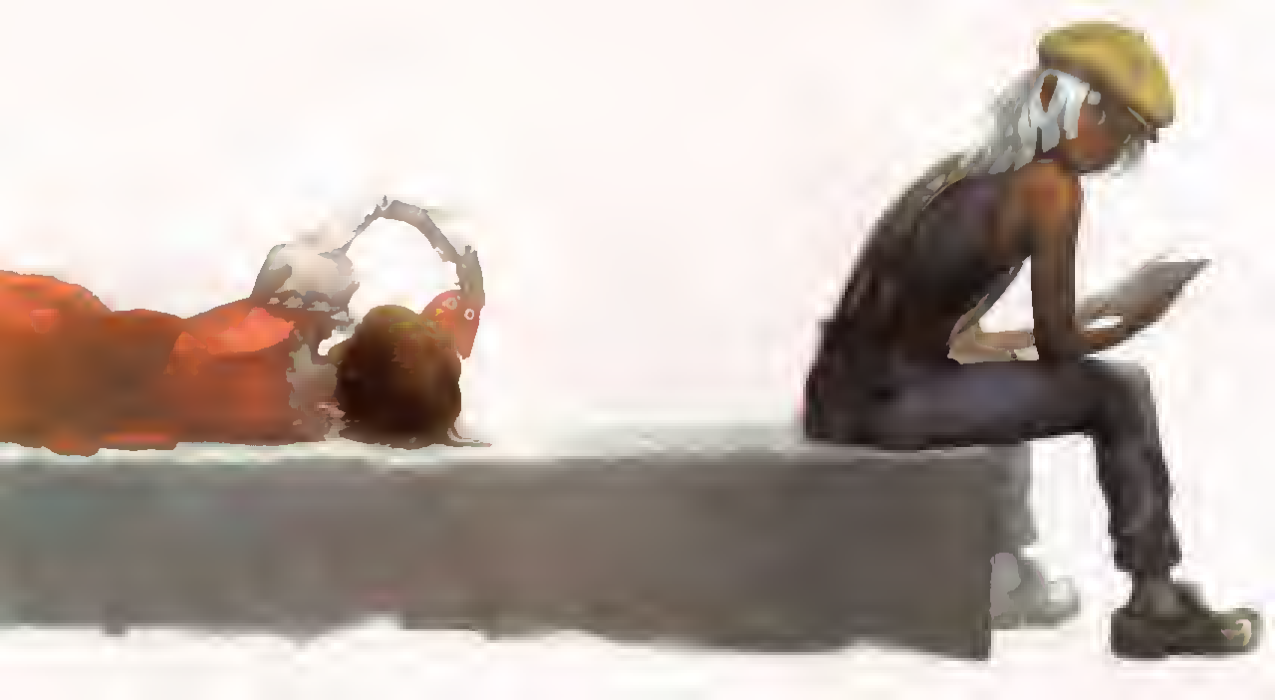
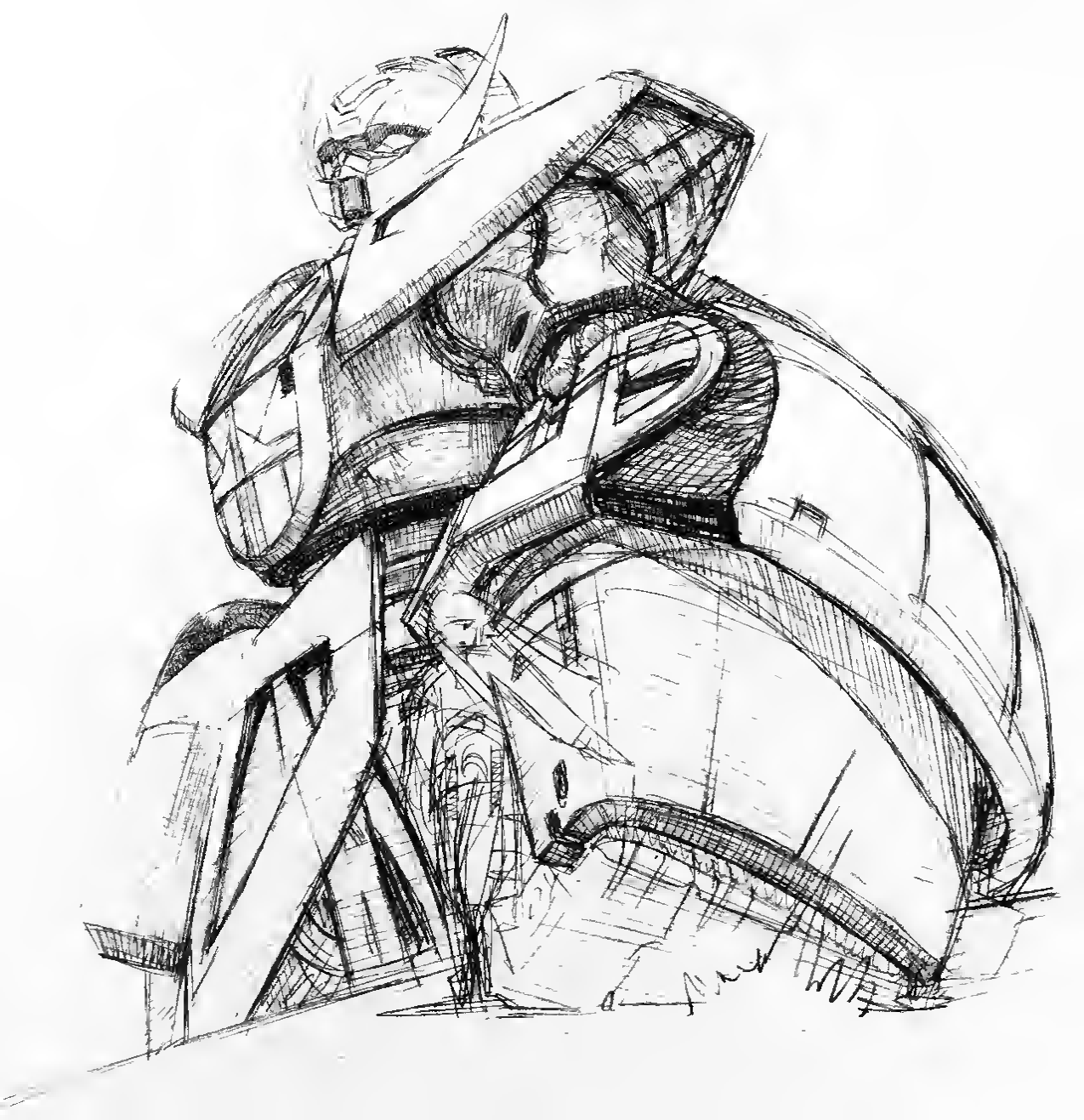
ISBN4-04-853293-8
C0076 ¥4000E
定価 本体4000円 税別
角川書店
9784048532938
1920076040009

YASUDA AKIRA V GUNDAM DESIGNS

角川書店

YASUDA AKIRA V GUNDAM DESIGNS





YASUDA AKIRA
V GUNDAM DESIGNS

番組宣伝用ポスター

Vガンダムのために描いた最初のカラーイラストです。19世紀的な服装をしている若者達とガンダムが同じ画面にいるという不思議感を柔らかい印象をもってもらえるように表現するのが第一目標で、もう一つの目標は「冬気感」を色でもってとらえる試験をすることです。構図は富野監督が用意してくれました。しかし、僕にとって他人の構図で絵を描くという事はほとんど初めての体験であり自尊心の損傷と、とまどいが生じました。はじめ、富野構図の意図があまりに解らなかったものですから、それが感じられるようになるまで1ヶ月間ほったらかした後、制作に取りかかりました。構図をもらうまでの僕はせっかくの『ガンダム』だし、何かカッコイイ絵を描いてやろうという野望のようなものがあったものですから、それを監督にスカされて少し拗ねた気分もあったように思います。じっと構図を見ても何もつかめなかったのですが、ある日なんとなく監督構図を落描きしてみますと、するりと理解できて驚きました。

CDシングル『ターンAターン』ジャケット

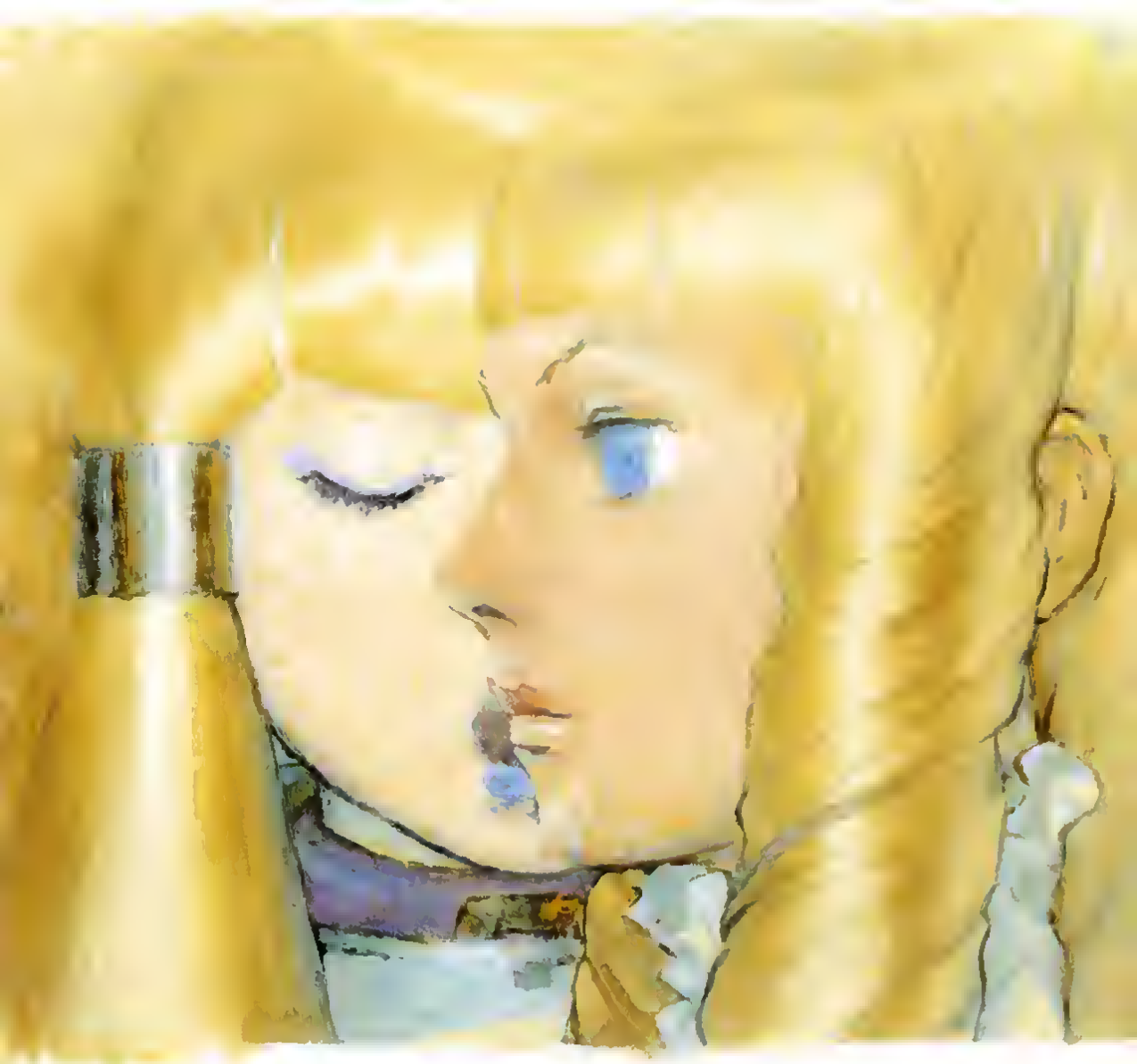
番宣用イラストがひどく時間を食ったので2枚目のこれは時間がかからないようにと最も慣れているCGで制作しました。下絵のVガンダムとロランを鉛筆で描きそれをスキャナーで取り込んでフォトショップで彩色しました。

ニュータイプ誌折込みポスター

元々1枚目のサントラ用に描いたものでしたが、お蔵入りになったものを富野監督の一声でニュータイプに載せてもらえることが出来ました。『ロランの不思議な瞳』とこの絵は同しテーマで描いたものです。

CD『オリジナルサウンドトラックスⅠ』ジャケット

菅野よう子さんから直接オーダーが来て僕が描くことになりました。何度かCGで仮に描いてみたのですがあまりはじけることが出来ず、「それでは」ということで時間がかかりそうなのを覚悟して油彩にすることにしました。∀ガンダムの世界（地球圏）が19世紀の西洋に似ているということや、TVアニメの関連商品に「油彩」というあまり馴染みのない描き方を持ち込むことで『∀ガンダム』という番組が何かをやろうとしている事を感じてもらえたのなら番組を見てくれる人が増えるんじゃなかろうかと考えた上の決断です。主人公ロランの瞳をうまいこと描けたなら、そのロランが見ているであろう∀の世界がこの絵を見る人の脳裏に広がるだろうと思いました。使用した絵の具はDUOという水で溶くことも出来る速乾性のものです。



CD『オリジナルサウンドトラックスⅡディアナ＆キエル』ジャケット

『ロラノの不思議な扉』との連作です。物語がだいぶ進んでキエルとディアナが主人公を喰っほどのとても重要なキャラクターになっていったのでこの2人を描きました。2人の顔が1人の顔にも見えるように描こうと思ったのですができあがってみるとそうは見えませんでしたね。「女の人のほっぺたの赤らんでいるところが描きたい！」というところがモチベーションのよりどころです。正面を向いて目を閉じたディアナが「阿」とはじめ、キエルが「吽」と応える、そしたら世界がその中にはいっちゃった。そういう物語かもしれないとも思いました。

CD『オリジナルサウンドトラックスⅡディアナ＆キエル』インナーブックレット

2枚目のサントラ用に描きトろした、落描です。たくさん絵があったらお客さんが嬉しいだろうと思って手の遅い僕にでも量産できる鉛筆画にしました。

ビデオグラムジャケット第1巻

2枚目の油絵です。ムーンレイス地球降下作戦の被災者であるハイム家の悲劇を目撃してしまったムーンレイスである主人公ロランの、頭の中がぐるぐるしているであろう感じを絵にまとめました。そして、緑と赤という僕にとってはあまり使ったことがない色合いに挑戦してみました。こういう番組に使う色では無いような気はしたのですが、使うとどうなるだろうという興味がありました。緑色は深緑の森をイメージさせ、赤は火で、それが犯されている感じが出るんじゃないかと思ったのですが、どうもうまいことといかなかったようです。アニメ絵に人げさに色を付けることで大層な映画的な雰囲気の絵になればいいなとも思いました。50号のキャンバスは高校の時描いた以来の大きさなので大変な労力がいるだろうなとは思ったのですが9日くらいで完成しました。

ヒデオグラムジャケット第2巻

映画『風と共に去りぬ』のポスターのようにドキドキの絵を描いてみたくて描きました。実際に作業してみるとローラ・ローラの服のディテールを詳しく考えていなかったので描くのがひじょーに難しかった。一度締め切りに間に合わせるために東京に持ち込んだのですがもう一度手を入れた方がよいといわれて描き足しをいろいろしました。その時ちょうど吉野よう子さんのソのコンサートがあって、この絵を会場に持ち込みました。コンサートが終わった後に控え室でみんなが見てる中で正座しながら監督の批評を聞いたのを思い出します。

ビデオグラムジャケット第3巻

ダエン・サードの没落画を描こうと思ったのですが、倉野構図が来たのでこういう絵になりました。構図をもらうのも2度目なのでとにかく「描けばわかるさ」ということでさっさと下描きをしました。線画の状態で不満だったのは最も視線が注目するべき「ディアナの視線方向」よりもロランの足先に視線がいってしまうことでした。でもそれはロランの足に影を落とすことでやわらげることが出来ました。この地味な問題解決が出来たおかげで、今後どんな絵でもまとめられる予感が出来ました。これは僕にとって大きな出来事です。自分で構図を描いていただけでは解らなかったことです。

ビデオグラムジャケット第4巻

ギャハンとノンエ――劇中で死んでしまうギャハンを悼んで描きました。背景のボルシャーノンと手前のソンエのポーズとギャバンの「にやり」とメノェーの目と空と地面とトラックが気に入っています。比較的丁寧に色の計画を立てて描いたので色には少しばかり自信があります。影色が汚くなるかどうかが最後まで心配でしたが、出来あがってみるとそんなに心配することもなかったなと思いました。水色の世界で最も白いのは肌色だなと絵の具を混いてみるとその絵の具がとてもヒヒットに光って面白かった。境界線を侵食する空気の色が好きで線を描いたり消したり描いたり消したりと何回もやりました。そんな気に入っている一枚ですが出来た当初は全く自信が無くてかなり落ち込みました。

ビデオグラムジャケット第5巻

赤と青の狭間 ――『ギャバンとソシエ』が失敗作だと思い、もっと丁寧に描くことが出来るような構図にしました。なぜ『ギャバンとソシエ』が失敗と思ったかというと、雑だからです。色の計画で時間と頭を使ってオーバーヒートしてしまってその結果仕上げが雑になるより、あらかじめきちんと下描きをして同系色的な塗りをすれば頭も使うことはないしただの作業になるので、仕上げも少しは綺麗になるだろうと考えました。その方がパッケージ映えするだろうと思ったのもあります。そんな作業重視の絵でも女の子を描くのは楽しくて随分と入り込みました。

ビデオグラムジャケット第6巻

楽しやレット隊 ――これも富野構図です。監督の描いたキャンサーやムロン・ムロンとレット隊の面々が非常に楽しそうだったので面白がって描き始めました。しかし、場面は夜なので暗い。暗い色で楽しそうに描くにはどうしたらいいだろうと考えて、気づいたらこうなってました。月に怪しさを漂わせてホンのちょっぴりの狂気を匂わせたかったのですが、番組中のレット隊の脳天気で純な印象のせいか怪しさはほとんど吹っ飛んでしまったなぁと思いました。

ビデオクラムジャケット第7巻

収穫祭 ――そろそろコレクションダーを出さないといけないなと思って描きました

ビデオグラムジャケット第8巻

ソシエがロランと一緒にいるととても嬉しい僕は、この2人の南米に渡ったときの思い出がソシエにとってとても深いものになっているんだろうなと思っていました。ソシエは演出上いろんな面で割を食うキャラクター故、僕はいつも不憫に思っていましたので、この絵は彼女にもとても楽しかった思い出があって欲しいと思って描きました。2人がかしこまって正面を向いて並んでいるのは1つは記念写真のような効果を期待してのことです。記念写真でいかにも楽しげな構図というのはなかなか無いもので、もしあったとしてもそれはとてもうさんくさく見えがちです。もう1つはこれから迫りくる様々な不安の予感にたいして真正面から向かっていく若くイノセントな意志を出したかったのかもしれません。その予感の根拠は画面向こうの空に浮いているザノクトレーガーを見いだした人には確信となってとらえてもらえるでしょう。ソシエが着ているのはこの時代の水着で、襟にハイム家のHが入っています。

ビデオグラムジャケット第9巻

上手いこと描けませんでした。

ビデオグラムジャケット第10巻

前の絵がうまいこといかなかったので、もっとちゃんとやらんとと気を取り直して描き始めました。Vは純粋なSFでもあると思うのでこういう絵も似合うだろうとも思いました。バックの黒い模様が画面を動かす役目とSF感を担ってくれてとても助かります。画面に登場しているアダリッパは背の高い男なのですが、グエノサードが191cmもあるのでそれと比べると小柄に見えてしまっています。

ビデオグラムジャケット第11巻

とても好きな構図です。不思議な器量を持ったリリがとてもピンチな状況に陥っているのですが、画面の色はリリに支配されているという風にしました。その結果ミドガルドもターンXもリリのファン状態です。リリを描く事に緊張してしまい、逆光が全くもって弱くなってしまったことが悔やまれます。ちょっと手を入れるとかなり良くなる絵です。

ヒデオクラムジャケット第12巻

これをもってヒデオのハノケーンイラストも残すところ後一つになってしまいました。それに番組の力も戦いが激化してきたので、ここは一発せっぱ詰まった絵を描こうと思いました。この絵では我慢に我慢を重ねてきたであろうロランが空に向かって叫んで、わかるず屋ともに怒りを発しています。でもその声はその人等に届いているのかどうかはわかりません。だから届くためにはたくさんたくさん怒らなければなりません。たくさん怒るロランはどんな顔をしているのでしょうか？と想像してみましたけどさっぱり顔が見えなかったので顔を黒くしました。彼の怒った顔なんて彼を好きな人は誰も見たくないのです。ロランが怒るのなら僕も怒らなければ絵は描けないだろうと思い、怒ってみましたら、絵は描けたけど僕の方が相当不幸になりました。長期出張中のサンディエゴで描きました。

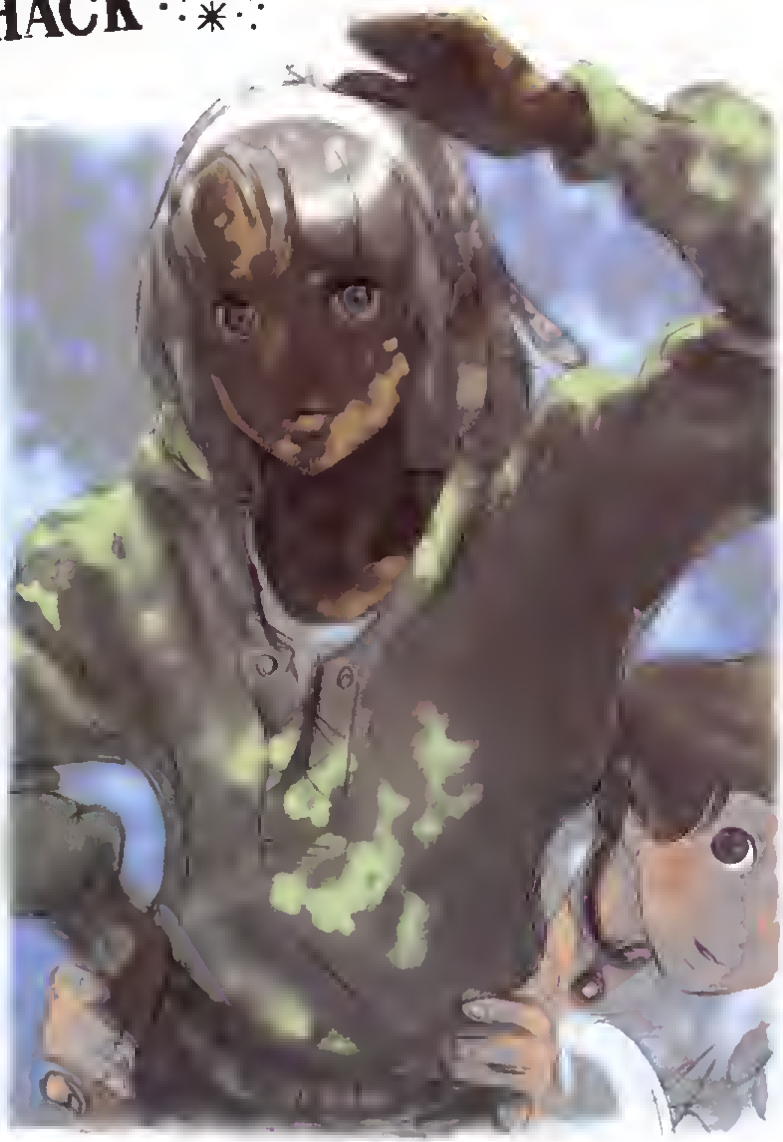
ビデオグラムジャケット第13巻

秋の夜の夢 ——最後の油絵です。優しい絵を描きたかったのでこうしました。やっといろんなドキドキから解放されたロランが仕事がてらに外に出て月を見てみた夢です。ロランの持っているバケツの横奥にはディアナ様が待っている家があり、手前には∀のマニュアルがあります。いろんな事があったなぁと思っているかもしれません。また何かが起こるかもなぁと思っているかもしれません。ひょっとしたら戦いがあった最中にもこうして毎日月を見て何かを思っていたのかもなぁと想像すると、ロランが愛おしくなってたまりません。

CD『オリジナルサウンドトラックスⅢ COCOA』ジャケット

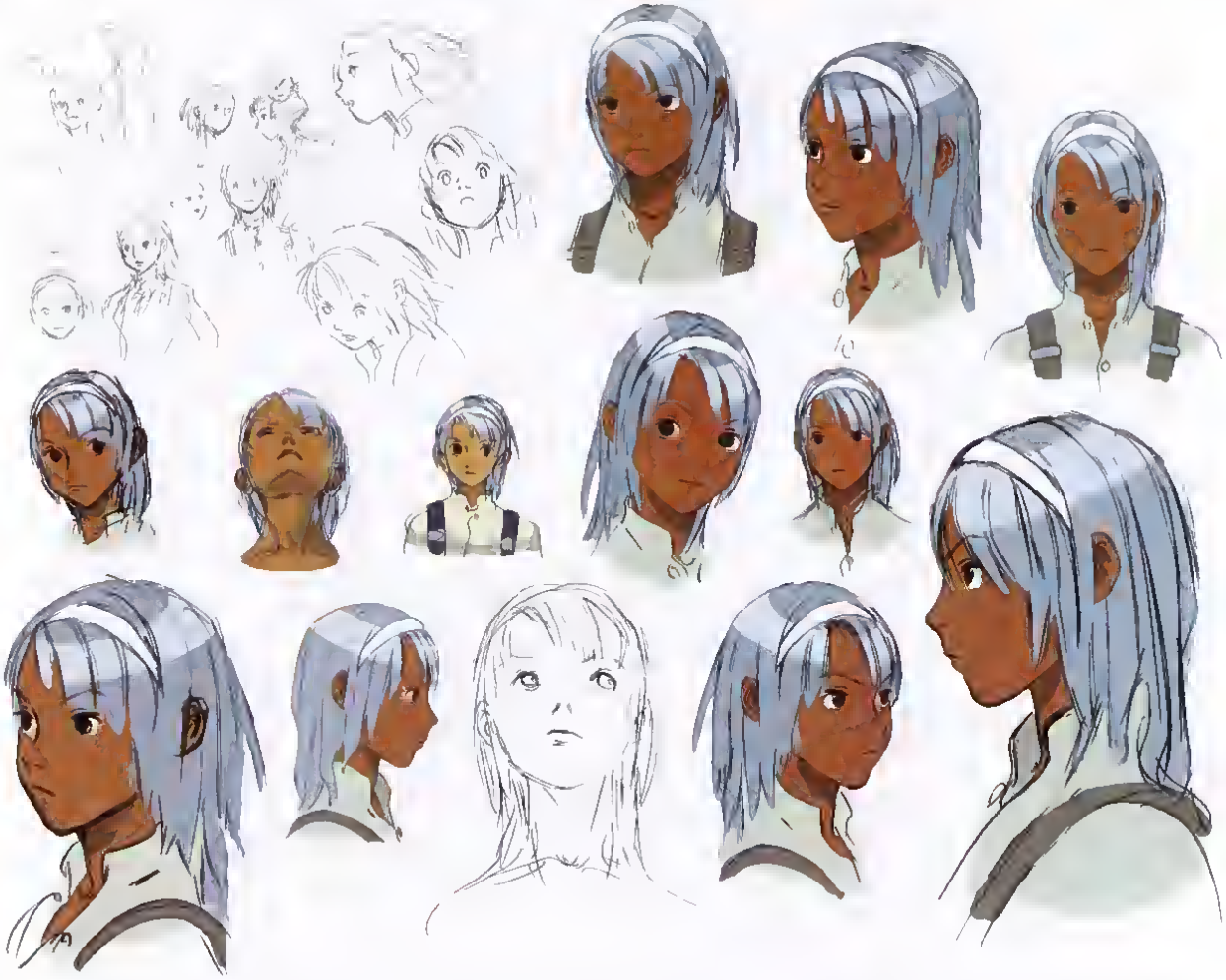
作曲家の菅野よう子さんから「にっこりとしている絵がほしい」とオーダーされたのでその場でラフを描きました。その場とはVガンダムの打ち上げをやった銀座アスターです。製作期間は3日とせっぱ詰まった状況だったので菅野さん自らアイデアを出していただき「時間がないのならセピアでいいよ」という事になりました。ぼくはCDのジャケットのイラストは3作の連作にしたかったので、3作目はVの人々の顔をたくさん描こうと決めていました。だから菅野さんのオーダーは今ひとつ解からなかったのですが描いてみてとても評判が良かったので嬉しかったです。ディアナ様とロラン・セアックがくっつき合って笑っている状態はロランにとって一つの最高の幸せ状態なわけでそんな都合良くいくわけないっしょとも思いながら描きました。そんなわけで一見後ろから積極的に抱きついているロランですがじつは、捕まえているのはディアナ様の方なのです。キャンバスにリキテックスで薄塗りをしました。

ROLAN CEHACK



ロラン・セアック

監督からのオーダーは「男にも見えて女の子にも見えるキャラクター」。それに脚本会議でこれからの4人公は皆だったら脇役たった華奢な少年であってもよいだろうと決まってその報告を受けました。そして更に具体的な指示として 監督から「髪を後ろでくくったらどった?」とゐ「髪の毛を左右で長さが違うのはどうだ?」という指示をいただきました。その時はまた富野監督という人が僕にとって、とても偉大すぎましたのでとにかくこうとおりにやってみようという考えて作業をすすませました。しかし、コンセプト的な富野オーダーはいいとして具体的な富野オーダーをなかなかうまい事コンプリートすることが出来なく 何回も何回も描き直しました その結果-監督の具体的なオーダーである「髪を後ろでくくったらどうだ?」と「髪の毛を左右で長さが違うのはどうだ?」はその具体的な指示に意味があるのではなく 今まで出した僕の4人公のデザインが4人公としては何か特徴が弱いと言う事かもしれないという事に気づき その何がしらの特徴をふあれば「監督の具体案を必ずしも此」しなくても良いのではないか?」とゝう考えに辿りました。そしてしばらくしてロラン セアックのよく日焼けした肌(黒人といわれてもよい)に銀色の髪と言う特徴を見いだすことができました。そもそも僕はアクションゲームのキャラクターデザインを得意技としていたのでからキャラクターに際だった特徴を付けるスキルは十分に備わっていた訳だった。それなのに何故すんなりと特徴を付ける事が出来なかったのでしょう? それはこの作品に『ガンダム』という名前が付いていたからでした。だって ガンダムってリアルな品でしょ。リアルな話ならキャラクターもリアルじゃないとお客さんが怒り出すんじゃないの? いやいや安田君、初代ガンダムを思い出せ! トズル ザビやアムロ レイがお前さんのムっような意味でのリアルだったかな? お前さんのいっているのはお前さんの近くに 赤毛のくせっ毛や幅たらけで2メーターを超す中将がいなかったということをリアルだと認識している仁過ぎない。世界にはいろんな人がリアルに存在していたのだ。つまり人間ならば生きているならばとのような人間であろうと1人1人足り得るのである。ということを自問自答してごくごく当たり前の結論を得 こうして自分のアクションゲームで培った「特徴付け」というアビリティを解答することができました。



髪型について

キャラクターデザインを自由にやっていこうという許可を自分にもらった僕は、ロラン セアックというものを脚手に規定する作業に移行しました。自由にやるといってもオーダーを無視すると云うことでなく、むしろ僕はオーダーを必要以上にコンプリートしなければここにいる必要がないといったことがサンライズ生活をするうちに気づいていきました。何せ富野監督は本質のようなものさえクリアすればなにを「やってもよい」というようなリアクションを目の前で何度も繰り広げてくれたので気づかない方がおかしかったのです。ならば「オーダーを必要以上にコンプリートする」というのはどういったことでしょう？ それは監督のオーダーをきっかけにしてデザイナーが人物デザインをすることで監督に対し「こういうのはどうですか？」という発信をするということです。そしてそれが責任を持ってものを作るということの！つなんだろー と思いました。監督の云うとおりにやったので俺には責任はないと後で逆ギレを言って恥ずかしくならないためのプロテクトにもなります。というわけではくは脚本にかかれている「ロランは地球に隠れ住む謎の子宙人」というところを大きくとりだして、謎の子宙人が「こんなんだったらいいなぁ」という意味で銀色の髪の毛と緑色の瞳を設定しました。カチューシャの女性的な使用法も宇宙人ならではです。後でそれはロランならではだったということになってしまった感がありますが――。きしめんと呼ばれている髪型はアニメ界で流行っていたギザギザの髪型表現に対するプロテクトです。サンライズで生活することでアニメーターさんというものが常にいろんな仕事を抱え持ちでしている現状を見たので、僕が普通に長髪を描いたらアニメーターさんたちは毛先をギザギザに描いてしまうだろうなと失礼なことを考えた末のことです。もし画面にきつい線が多くなったりすると最終的にそっなった素材をディレクションしなければならない監督がいらついてこれまたいらついた映像になるのではないかというよけいな危惧もありました。

バストアップの重要性

長いことアクションゲームのキャラクターをデザインしていたことはトータルのデザインや企画的な部分への理解、それと全身像をいかにビビットに見せるかという点でVガンダムに携わったときに役に立ちました。しかし僕の関わった各ゲームにはバストアップの見栄えという点で何も僕に教えてくれることはなかった。それがVでデザインをする時に随分に困った点でありました。たから気分でどんどん変わっていくロランの顔がたくさんあります。僕がせいぜい気をつけたのは全くよどまない瞳。意味無く流し目などせず出来るだけまっすぐ見る瞳。自分にやましいところなど全くないといった瞳、です。髪の毛が横分けなのは、ロランがおとなしそうな表情を持ってはいるが実は「動く人」であるということを表しています。

夏服(①)

この手を腰に当てているロランを描いたときに「これだ！」と感じました。それ以後はこのイラストをお手本に描いていきました。

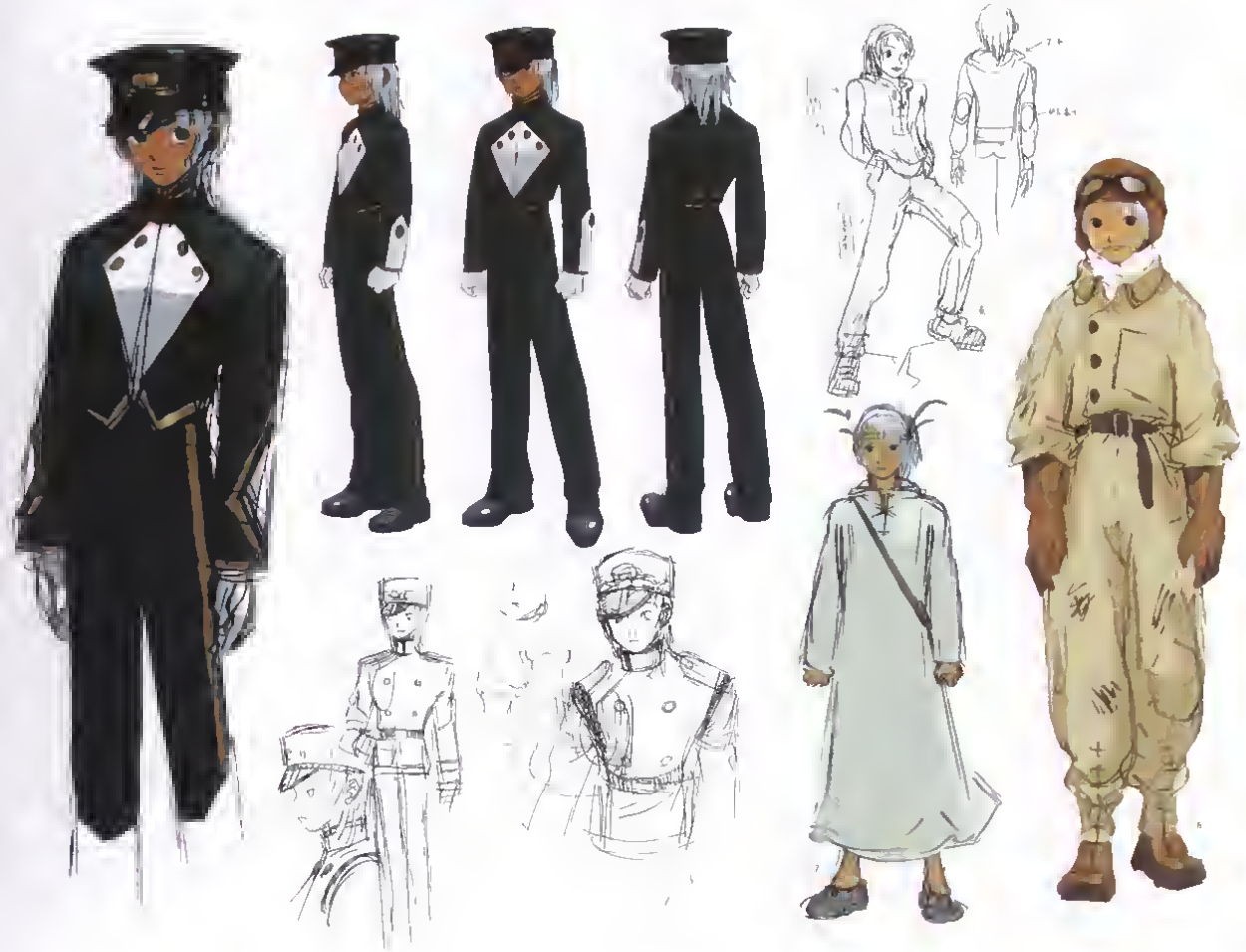
裸(②)

横から見ると髪の毛はどうなっているのだろう？という疑問を解消するために描きました。

冬服(③)

ジャケットと帽子を身につけているのがロランの標準の姿のつもりでした。Vの最初の設定では寒いときから始まると聞いていたからです。ですが後で物語は真夏から始まることになったので少し焦りました。でも、アメリカによく出張する緑黎から云わせてもらうと湿気の少ない北米大陸では日中と夜の気温差は強烈なので、昼がとても暑くても夜にはジャケットがなければ凍えて過ごすことが出来ません。そういうことを考えるとVはその北米をモチーフとしたところが舞台なのだからちょうど良かったなと思えます。

炭坑服(④)

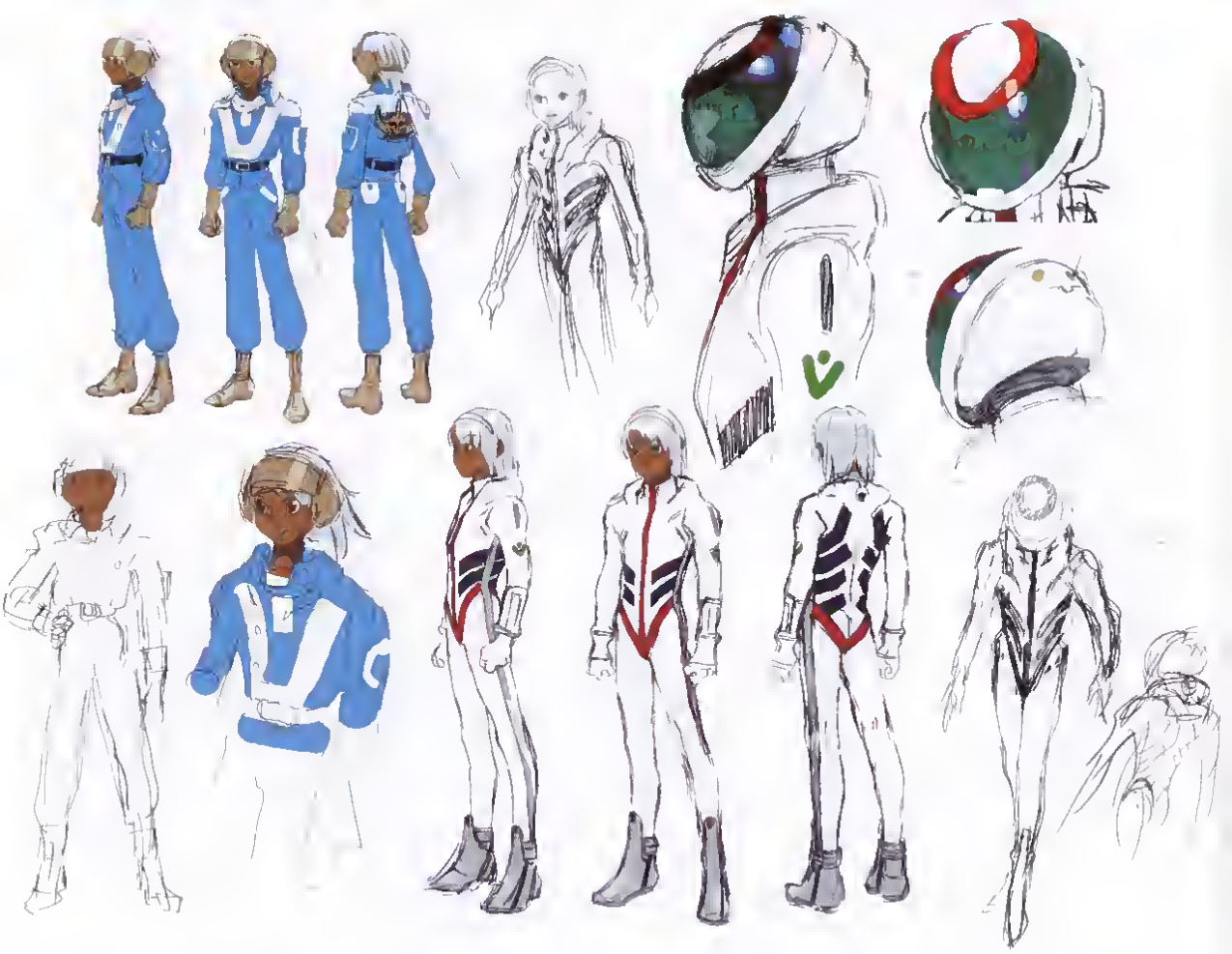


運転手の制服(⑤)
　これより先にハイム家の運転手のデザインしていたので制服コンセプトはほぼ決まっていました。ロランは若いのでジャケットは短いものを着せられるに違いないと考えました。なぜならノンエがこの件に関与していない筈がないからです。ノンエはできることならロランに よりセクシーな格好をしてもらいたいと考えているんじゃないかと云うことです。そして、そのセクシーさはテレビを見ているお客さんにとっても好ましからざることはないことです。靴はいつもピカピカにしていなければならず、いつも白い手袋をしています。「運転するときは照ざらしなんだよ、ぶぶぶ」と監督が嬉しそうにいっていました。

第2話アウトドアファッション(⑥)
　自転車に乗る時のパーカー姿

成人式の服(⑦)
　富野監督のラフ画をそのまま描きました。

第2話飛行服(⑧)
　ノンエと一緒にクン家で飛行訓練を受けていた時の飛行服です。ロランのように小柄な飛行士はあまりいなかったので借りた服が少しだぶついています。この服に関してはノンエも良いものを選ぶきっかけが無かっただろうなと考えました。



ホワイトドールの刺繍入り飛行服(⑨)

グエンサートがローラ用にあつらえたスーツのつもりでした。時間がかかる刺繍は元々工廠用として売っていたものを張り付けたものかもしれません。すみません口からでまかせです。ローラの褐色と云うよりは少し明るい肌に良く映える色はなんだろな?? とかんがえて水色を採用しました。そこに白というのはとてもイカスと思いました。スカートのようなものをつけて女とも男ともとれるデザインの方が良かったかもしれないと最初に検証したデザインです。へスリです。

V専用パイロットスーツ(⑩)

初代ガンダムで使われていたパイロットスーツに似せました。初代ガンダムのパイロットスーツは大変臨いためそれまでに、番組に登場したディアナ カウンターの宇宙服と対比する事で高性能である事をアピールしました。臨を被覆するテクノロゾーの登場にはいつでもどきどきわくわくなのさ、ということです。実際にはこんなに薄い宇宙服などあり得ないという考え方は想像力の欠如だと考えました。純粋に仕事に徹したつもりですが僕にファーストガンダム原理主義が濃いているせいなのかもしれません。背中の3つの丸はVのノートに自動的に吸い付くようになっていてパイロットを固定します。6方向からの(3次元なので)急激な加速度には働くノートが対応してくれます。黒い部分には引っ張り強度が大きい素材が用いられています。手袋と靴はそれぞれ取り外すことが出来ます。左腕についている四角いものは通信端末でVのコンピュータをホストとしています。端末自体にも高性能なチップとメモリが積まれているのでスタンドアローンでも生命維持には十分すぎるくらいの制御装置としての役割を果たすことが出来ます。チップという考え方はもう無いのかもしれません。顔面は右手袋人差し指についている簡型センサーでカーソルを動かすことによって操作します。臨末の階級章ライブラリーをセレクトし臨すことで階級ディスプレイを変更することなんかが可能です。変更ヒストリーはVのホストに記憶されてしまうのでいたずらはバレます。ヘルメットも初代ガンダムをモチーフにしました。この時気をつけたのは昔のデザインよりシンプルにしないと程度の低いものになるということです。昔のデザインはシンプルなので大変臨しかったです。

ローラ・ローラのパーティドレス(10)
ミリシャの守り神的なローラローラですから剣と盾をイメージしたデザインのものにしてみました。首には喉仏を隠す幅のあるチョーカー？をつけてここでは解らないけど服帯をしています。そして肩のごつさを隠すように布で覆いました。髪には付け毛をして服帯を覆うように前髪を垂らしました。出来るだけロランであることが悟られないように工夫した跡があります。

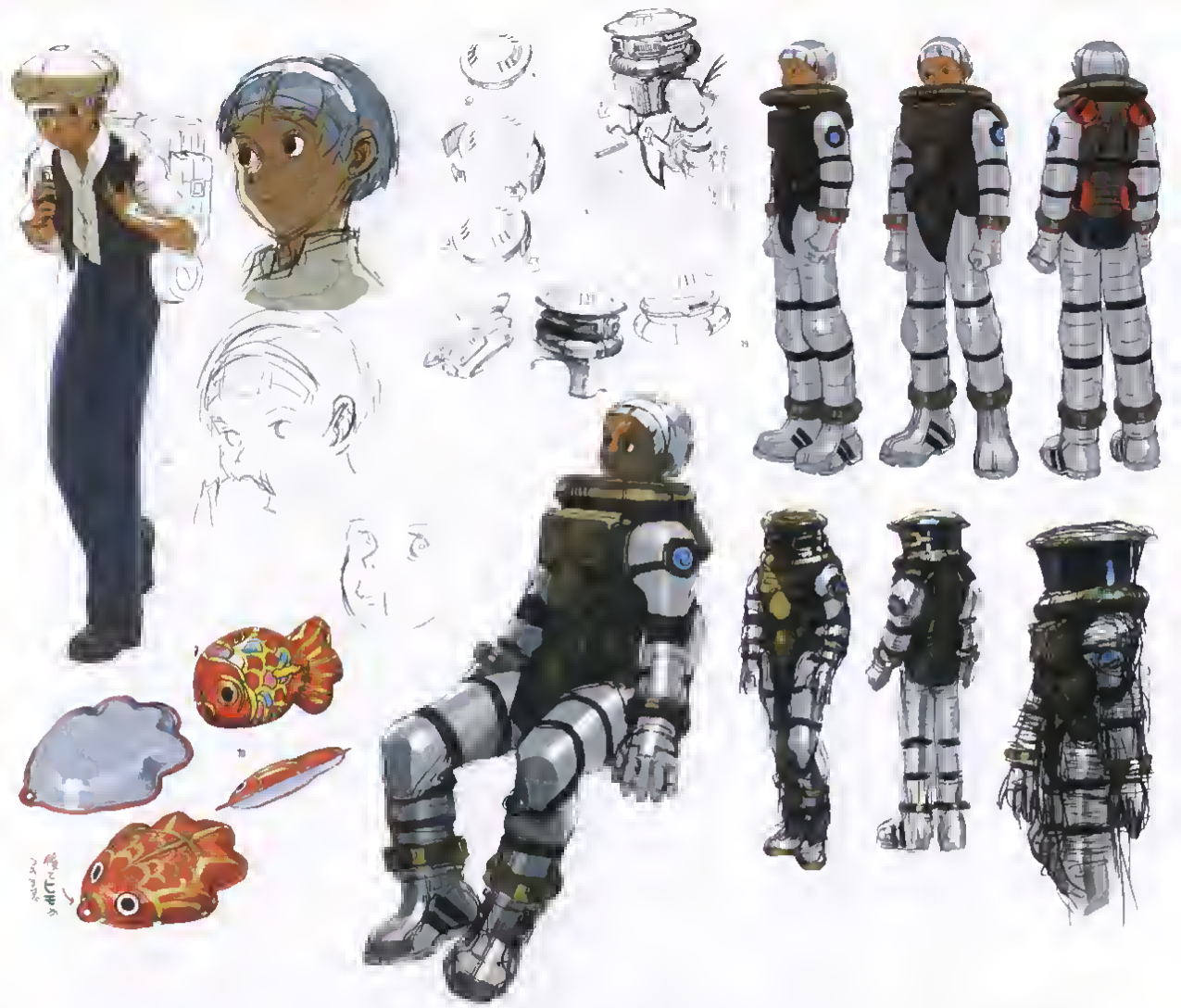
コルセット姿(11)

ダンスの練習相手(12)

練習用ドレス(13)
いかにもテープでステロタイプなデザインにして今後の先行きを不安にさせる必要があると考えました。

第17話式典のためのローラの正装(15)

ロランの式典のための正装(最用)(16)
本編では使用されませんでした。



15歳の時(10)
　地球に初めて降りてきたときの格好です。
金魚のおもちゃ(11)
　監督が金魚のおもちゃを描いてくれと云ったのだけれど今ひとつ解らなかったので適当に描いたら本物を持ってきたのでそれを丸写ししました。「目は白い方がいいよ」と隣の隣に座っていた土器手さんがいったので白くしました。

ディアナ・カウンター宇航服(12)
　ディアナ・カウンターの使用するコストの安い方の宇宙服です。モビルスーツに乗ることを想定してるためムチ打ち防止の機能があります。普段はバイザーと呼ばれるモビルスーツのカメラと直結しているディスプレイを通してものを見ます。両眼でモノを見たいときはバイザーを後ろにやるとガラスの反射率が変わって視界が確保されます。パイロットの酸素は冷却剤としてスーツ内を巡っている液体プラントに電磁波をかけて発生させます。光が当たるだけでも酸素を供給できます。ですがたまに液体の入れ替えを行わないと酸素供給率が下がります。胸にあるプレートの一部がはずれて通信端末のキーボードになります。ホストはそれぞれのパイロットの持つモビルスーツになります。背中の赤い部分にモビルスーツのシートからオートでシートベルトがジョイントされ遊びがある状態で固定されます。

KEITH LAIJIE

キース・レジェ

もともとロランのつもりで描いていたデザインでした。ロランがムーンレイスになったためにボノになったデザインだったんですが、それが友達ということで復活したんです。僕は七・三分けの髪型ってカッコいいと思えなかったんですけど 女性に人気があるんですよね。そこでその謎を探ったら つまり「少年が前髪を上げて男になろうとしているさまがいい」ということだったんです。そこで、一生懸命七・三分けにしようとするけど、前髪が落ちてくるというキャラを作ってみたのです。そうしたら、案の定女の人にウケがよかったですね。

キースの目は、ゲルマン系の人みたいに眉毛の下に丸い目がある顔にしたかったんですが それだとあまりに平面的なので 自分が納得できる範囲で立体的な目元にしました。僕の中でキースのキャラがはっきり定まったのは、背広を着てパン屋の経営を始めた格好を描いた時です。

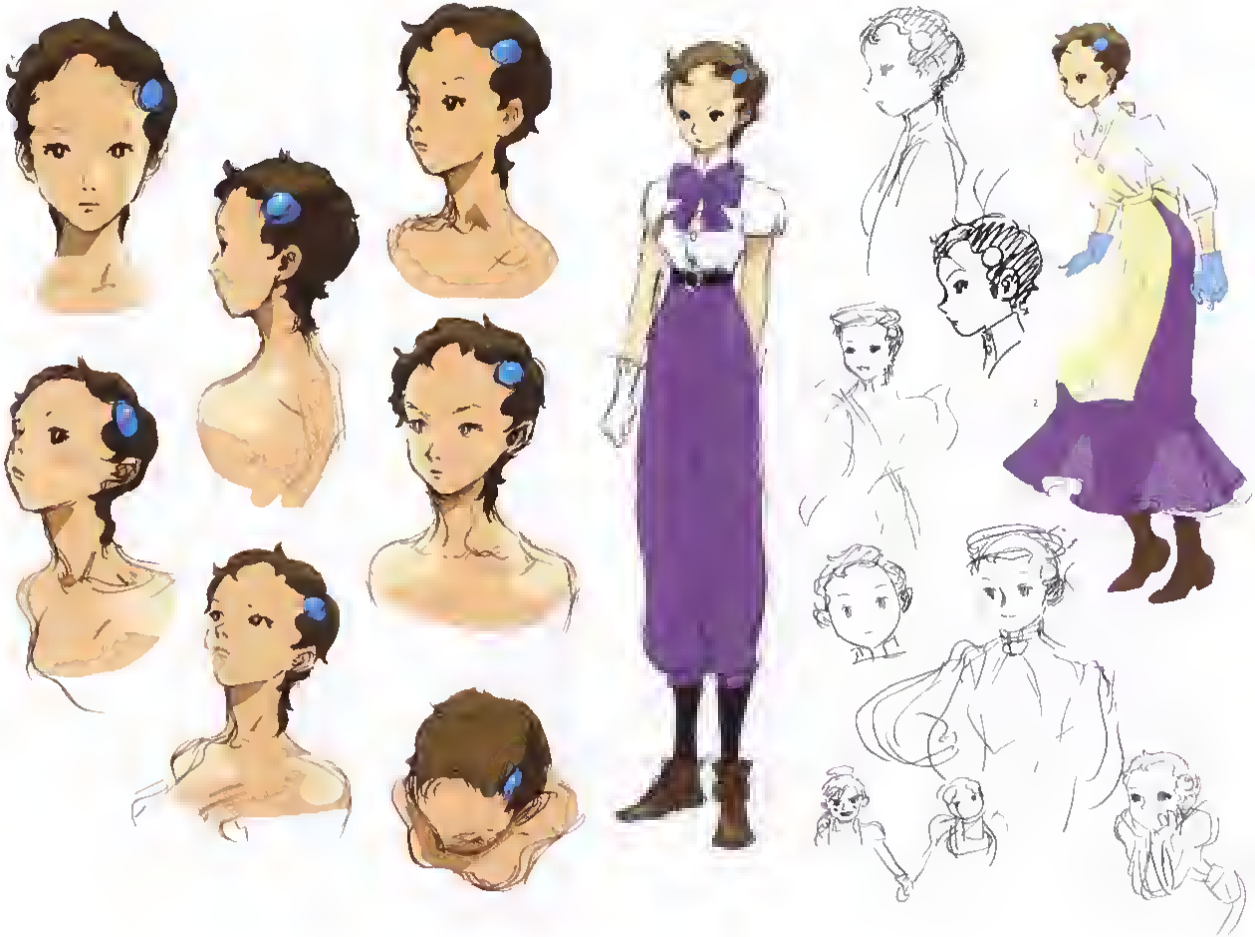
③の絵は 音楽の岩野よう子さんが気に入ってピアノの前に飾っていたそうです。

パン屋の服装(①)

ダブルのスーツ姿(②)

15歳の時(③)

FRAN DOLL

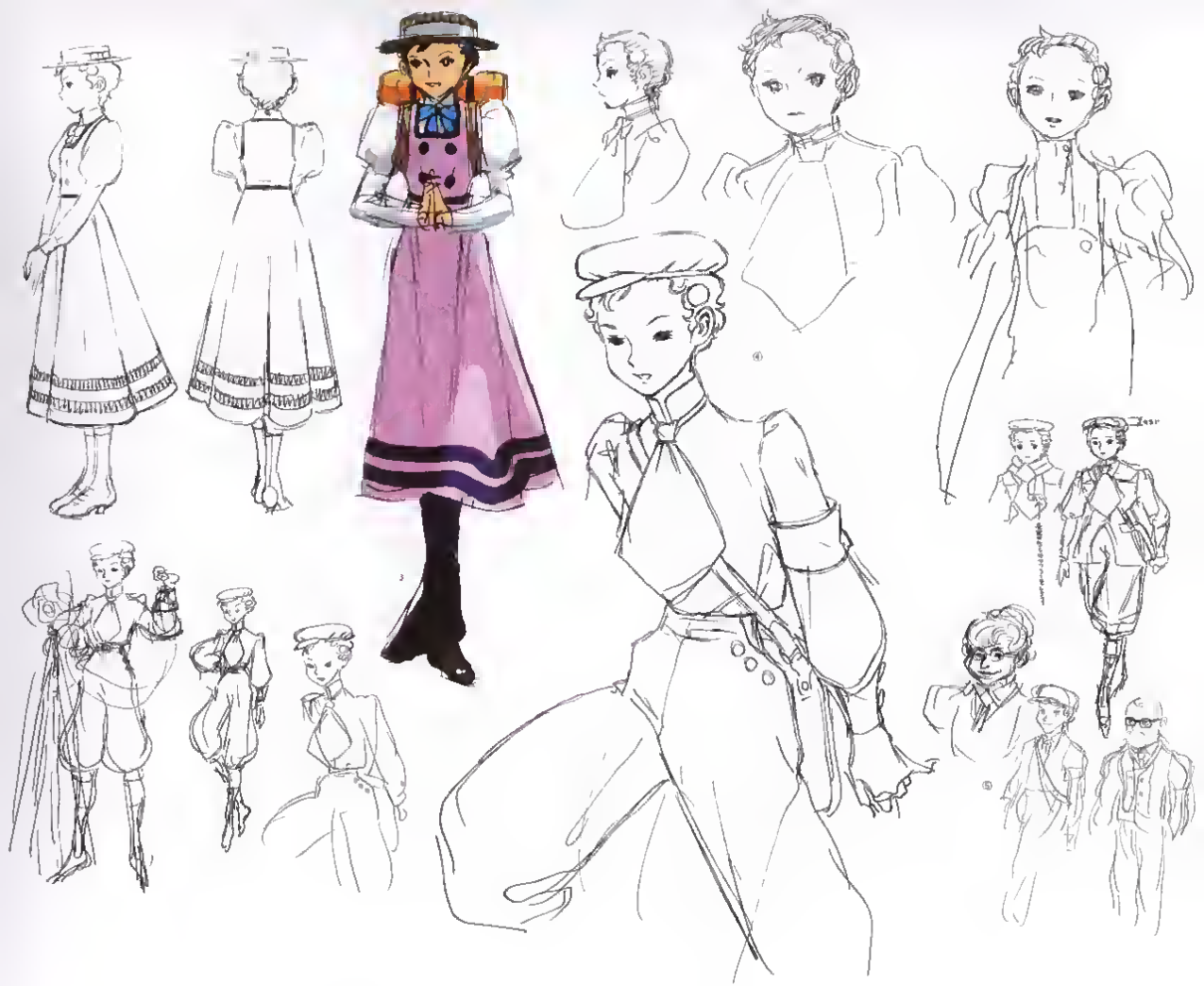


フラン・ドール

ロランがムーンレイスになった為ので、友達がいるということで比較的底になって誕生したキャラです。右下のラフは、もともとメシェーをこんな感じにしようと思って、大顔にクセ毛というキャラを考えていたころのもとです。ただ、どうしてもこのキャラを感覚的に拒否したくなるんです。そこでこの方向で妥協するのをやめて、「こんなチリチリ頭の人はもっと細い人のほうがカワイイや」と発想を転換して、フランが生まれました。顔のスケッチが多いのは、髪の毛がはねている場所が自然に描けるようになるまでいろいろ描いたのと、目をクシュクシュっと描くのが楽しかったからです。髪型の参考資料は、「エースをねらえ！」の岡ひろみ。つむじの横に分け目があるにも関わらず、そこに髪留めをしているのは謎ですね。筋肉もなければ、脂肪もないというスキニーな体型は、実はかなり好みのタイプで、思い入れもあるキャラです。キエルさんとつきあっと地獄が待っていると思うんですが、彼女となら大丈夫ですよ。

自転車に乗る時の服(①)

印刷作業時の服(②)

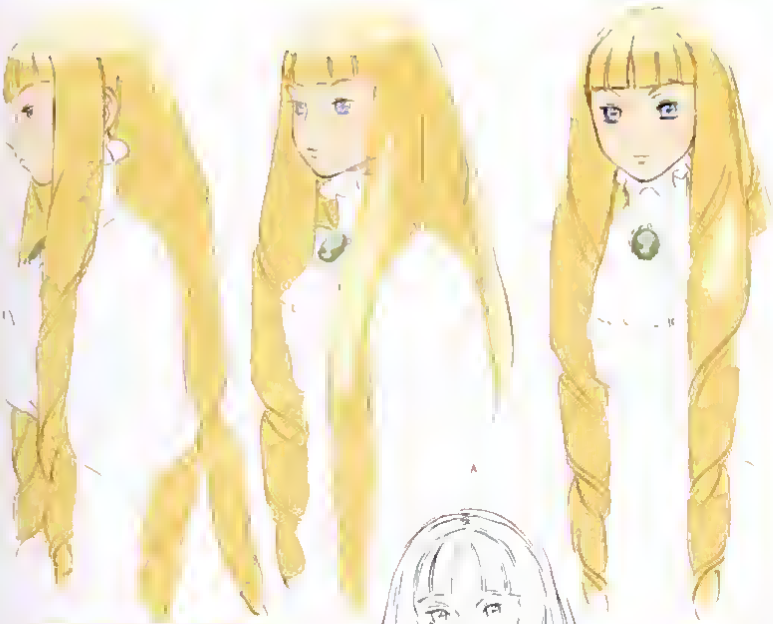


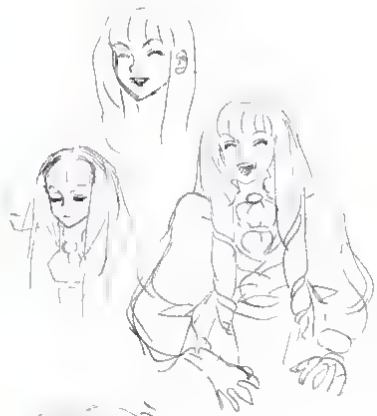
地下鉄下時の組(③)

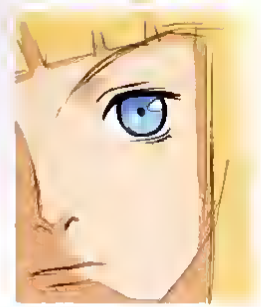
新聞記者スタイル(④)
新聞記者なら、自転車に乗るだろうと思って、100年前のスタイルを参考に描いた記者姿です。カラーのあるシャツを着ているからむちゃくちゃやる気があるんでしょう。ネクタイスカーフが大きくしたのは、貧乏だけれど「決めてるよ」という気分が出ると思ったからです。帽子はキエルのものと同様、かなり浅いものです。でもフィルムになってみると、ネクタイは小さめに、帽子は深くなっていることが多かったですね。

フランの職場の人(⑤)
この落書きは左から理解のある女編集長、メノセンチャーボーイ、嫌な副編集長です。

KIHEL HEIM



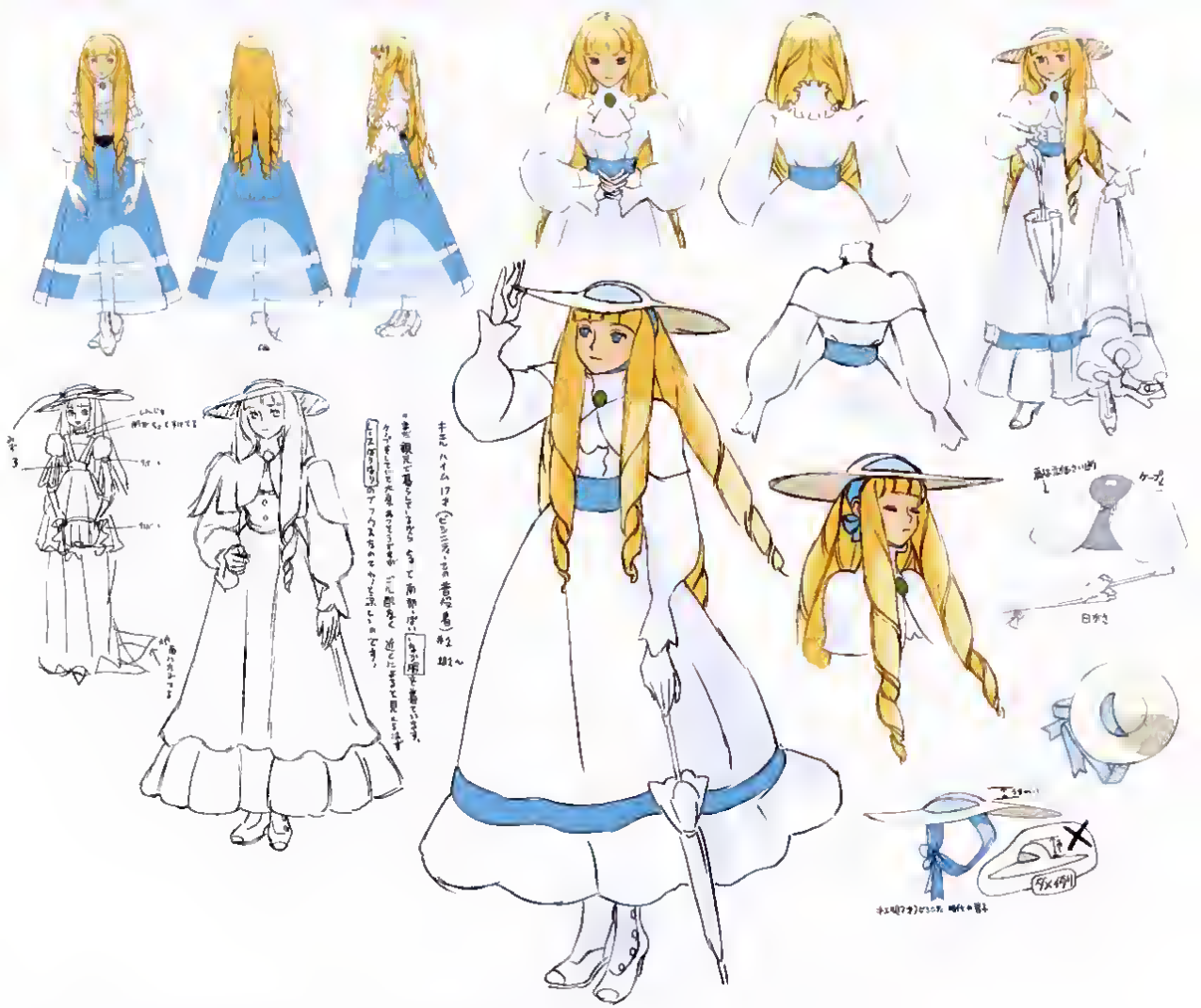




キエル ハイム

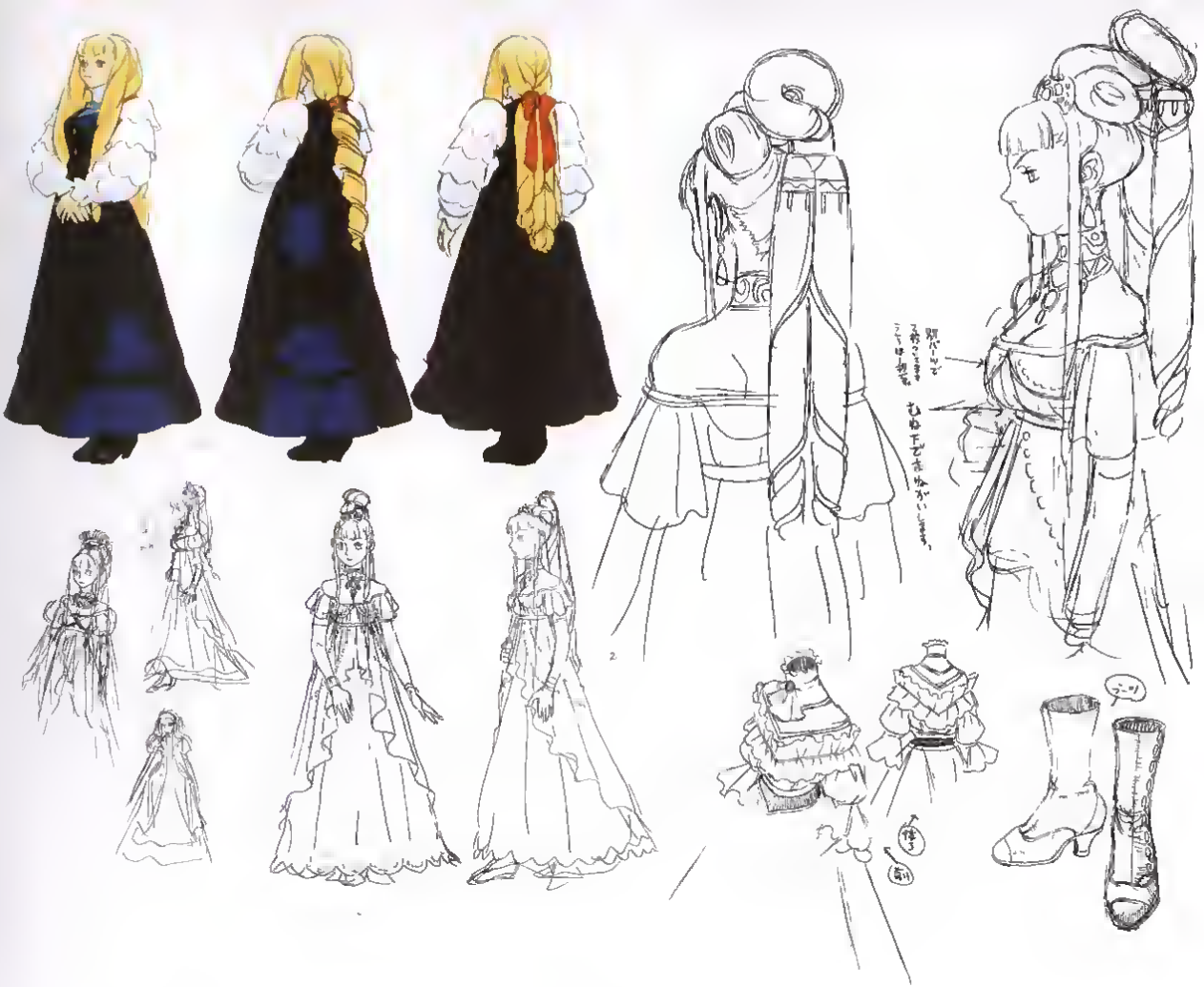
企画がまだ『リング ガンダム』と呼ばれていたときから登場していたキャラクターがベースです。『少年は 身近な人ではなくキエルのような人に 恋をせよ』という監督の話を聞きまして「十歳階級の女…高めの女ってなんだろう」って考えたときに 縦ロールしか思いつかなかったんです。でも『エースをねらえ!』のお蝶夫人みたいに派手にするのではなく…これはとシンプルなものはないだろうという感じのロールを6本つけました。髪の毛のボリュームがあって 何もしないで髪の中に 顔が埋まっているような人がいれば、一見普通だけれど やく新しいものになるんしゃないかと目論みました。足は僕はあまり金髪の人にいい思い出がなくて、あまり好きじゃなかったんですが、監督から「キエルは金髪」と言われたんで 努力して好きになろうとしました。そこで 自分の理想の日本美女を考えればいいんだと考え直しまして 肌が白くて 夢のような金髪で…ビーチのように 影の中でも光って見える目…というふうに要素を決めていきました。劇中では、この人が一番きれいな金髪で 彼女以外の人は金髪でももっ少しくすんだ色になっています。そうしておけばロランが見た中で 一番きれい という感じがでると思ったからです。顔については ジョディ フォスターの若い頃のように…顎がしっかりしているということを意識しました。ジョディ フォスターは、頬骨の位置が広くてそこからスっと顎につながっているので 強い感じがするんですが キエルは頬骨の位置を下げて印象がもっと柔らかくなるようにしています。キャラクターのイメージとしてはAが最初の決定打ですね。これを描いた後にまた いろいろブレるんですが。

『V』では 登場人物の顔を基本的に縦に縮めようと決めました。そういうキャラクターにしておけば、どんなに物語がボスボスした展開になっても とっかかりがいいと思ったからです。



普段着

キエルのイメージカラーは白と水色です。日傘を持っているのは、19世紀末くらいには日焼け防止のための標準装備だったからです。それから、こういう浅い帽子も当時は当たり前だったんです。ただ今の人には馴染みがないせいか、画面では油断すると深くなっていましたね。これだと首のまわりがケープで覆われていてなんだか窮屈しそうですが、本当はこれはレースでできているので涼して暑いことはないです。



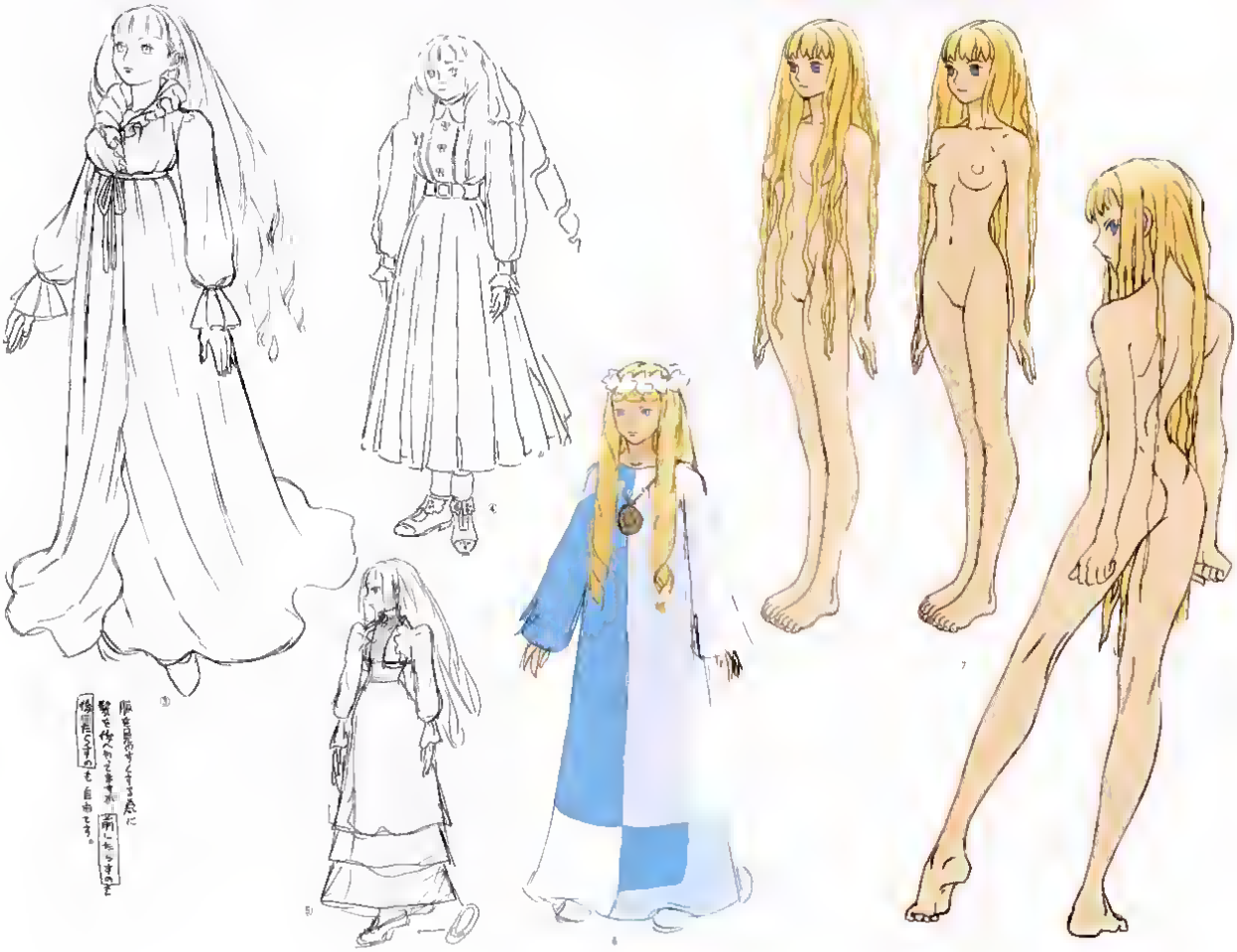
秘書スタイル(①)

髪の後ろをリボンで縛ったら監督からNGが出たので 髪留めに変更しました。キエルは、こういうたっぷりとした服を着ることが多いんですが、それが特別の服じゃなくて 普通の服に見えるようにしたかったです。

舞踏会ドレス(②)

舞踏会のドレスを着たときは 髪を上げないと子どもっぽくなってダメだと思ったので いろいろと考えて髪型を考えました。前髪をいじりすぎると印象が変わりすぎるので そうはならないように少しだけ残しています。ドレスとしては、この頃キエルはグエンさまをゲットしたいと思っているだろうから、ということで胸を強調しています。宝石類は資料を見ながら描きました。

メインキャラはかなり注意をして一発でわかるようにキャラクターを作ったので 劇中で着替えても印象が曖昧になることはないだろうと思っていました。そういう意味ではもっと着替えさせたかったんですが、作業的に不可能でした。



聖間着(3)

新コスチューム(4)

第2話アパートでの服(5)

成人式衣装(6)
成人式の衣装は ちょっとカ リスマを感じさせるような模様にしました

裸(7)
話のために描いた裸です。豊満なつもりで描いたんですが 今見ると腰とか胸が細すぎますね 当時はちょっとでもウエストが太くなることに恐怖を感じていたんです。今なら平気で の腕とかも太く描けるんですが。そういうふうにキエルを捉えられるようになったのは『COCOA』のノヤケットを描いたあたりからですね。キエルは基本的に元気娘だと思うの く そういう人が痩せているわけがないですよねウエイトをわさと絞っているわけもないですからら 適度に 肉がついている健康的な感じだと思うんです。ライトルていうと深田恭子の体型のイメージですね。この裸はそれを表していない ですね

SOCHIE HEIM

ソノエ・ハイム

物語の中での役割が決まった頃に描いたものです(A)。キエルさんは劇中で一番きれい、ノノエが一番可愛いということだったので、クラスで隣の席に座っているような親しみやすい可愛さを目指しました。ノノエはすごく美人だと思うんですが、そういう子がおかっぱみたいな髪型をすることで、男の子は「手が届きそう」と錯覚するわけです。広末涼子、中嶋朋子といった「妹」的なアイドルのブレイクの法則を意識しました。この髪型はちょっと不思議な髪型で、前髪が後ろに入っていて、耳は隠れていて、後ろ髪が長くなっています。走ったりするとバラついて活発に見えるけれど、おとなしくしているとお嬢様っぽい服にも似合うようになっています。実は髪型の研究には、浦川まさきさんの写真集を参考にしています。いろんな表情の絵があるのは、できるだけチャカチャカした感じの女の子になるといいと思ったので描いたものです。

普段着1

「～」世界では100年前の服装という ～ ので、ーカートとかを描くのは苦手だったんですが 生懸的練習して ヒラヒラした ものを描くよ「 ～ ました なにしろ当時はレースとフリルのがもわっちゃなかったくらいで 。監督から「お嬢様は目絶けしないものを」と言われて「長袖にしたんですが、最初は抵抗がありました 高温多湿の日本だとレイヤーなか ～んですね メリカに行 行 よっ な ってから その感覚がわかるようになりました。胸元のフローチを四角にしたのは 顔が丸顔なので丸が重ならないようにするためです

成人式衣装(1)

監督のノノのままです。監督のラフは完成されているんで、変える要素がないときは そのまま描いています。キエルの成人式の服がかなり日をひくカリスマっぽい服なので対して ノンエはもっちょっと丁寧っぽい感じですね きっとお姉さんと同じものは着ないわ と思っていろんでしょう 本当はめちゃくちゃお姉さんが好きなんですけれどね。

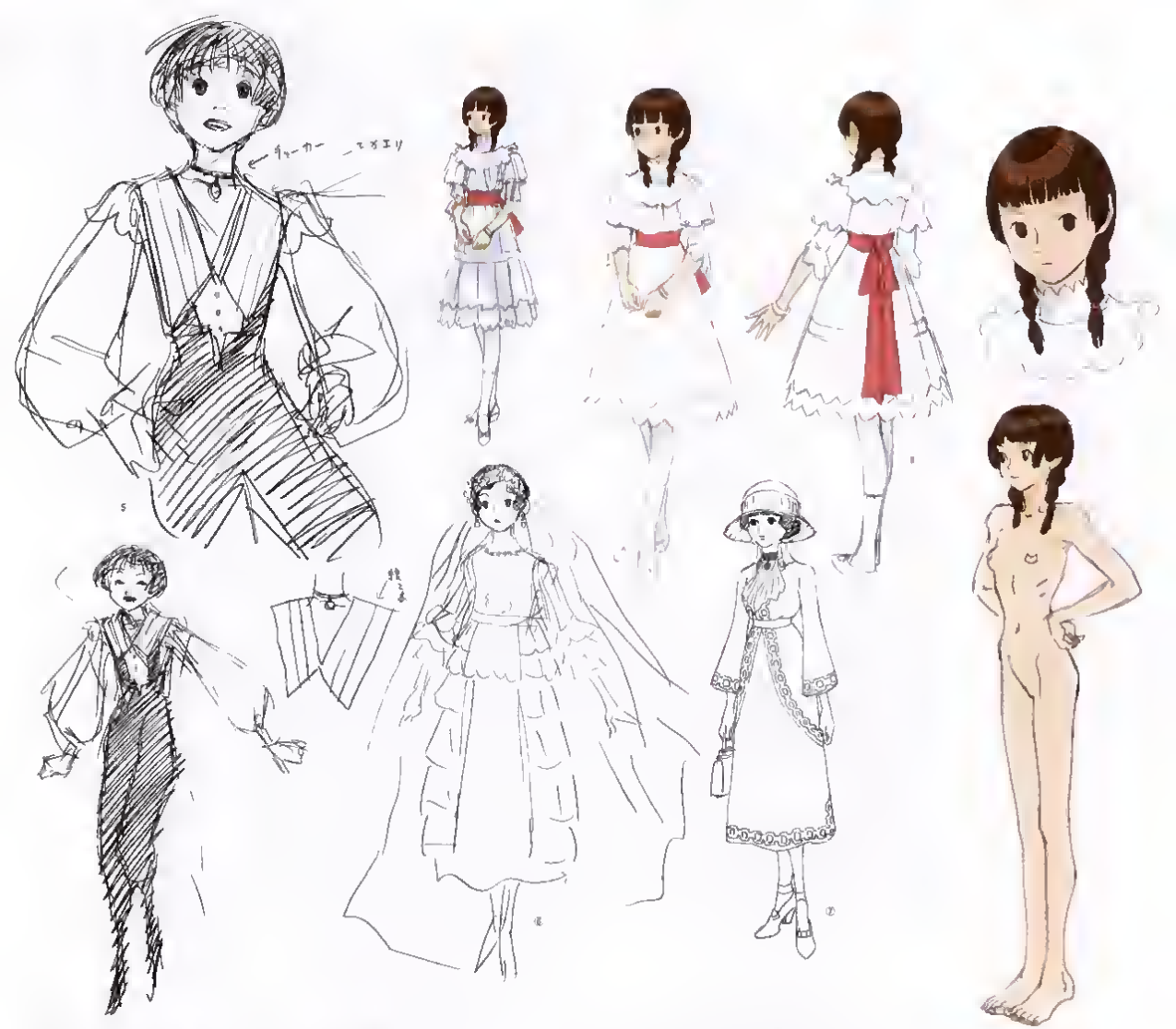
寝間着(2)

飛行服(3)

最初めに描いた飛行服はAですね ゲーム会社で仕事をしていた時にこだわっていた部分がまだ残っていてサラッと流すようなデザインになっていません この服は肩パットをつけなければ気が済まなかった時代で 今見るとゴチャゴチャしています

2話で着る飛行服は、お嬢様だから自分でデザインしたオートノチュールを着ているつもりで描きました。リンネての飛行服はお父さんが残した後なので男を多くして実用的にばくしたんです ず他外にこの飛行服がメインになってしまって あまり、単がなかったので ちょっとそれは反省点ですね。ノンエのテーマカラーはレンクです。とんな服装の時もせめて四分の一ぐらいはピンクを入れて すぐにノンエだとわかるようにしようと決めていました。Bは飛行服の中に着ている服です。

コクピットに貼った父・ディランとの写真(4)



普段着2(⑤)

飛行服を脱いだときの服は、レリーズが進んでからのデザインですね。このころになると、服というのはなんでもありだ、ということに気付きまして、自分の好きに描くようになっています。参考にした100年前の時代には、エリやネクタイが大きいデザインがあったので、それを参考にちょっと可愛くまとめました。ここまで胸元が開いているとナントは見えちゃうはずなんですが、プシエなりに気合いを入れて頑張っているんだぞ、という感じを出したかったんです。

ウェディングドレス姿(⑥)

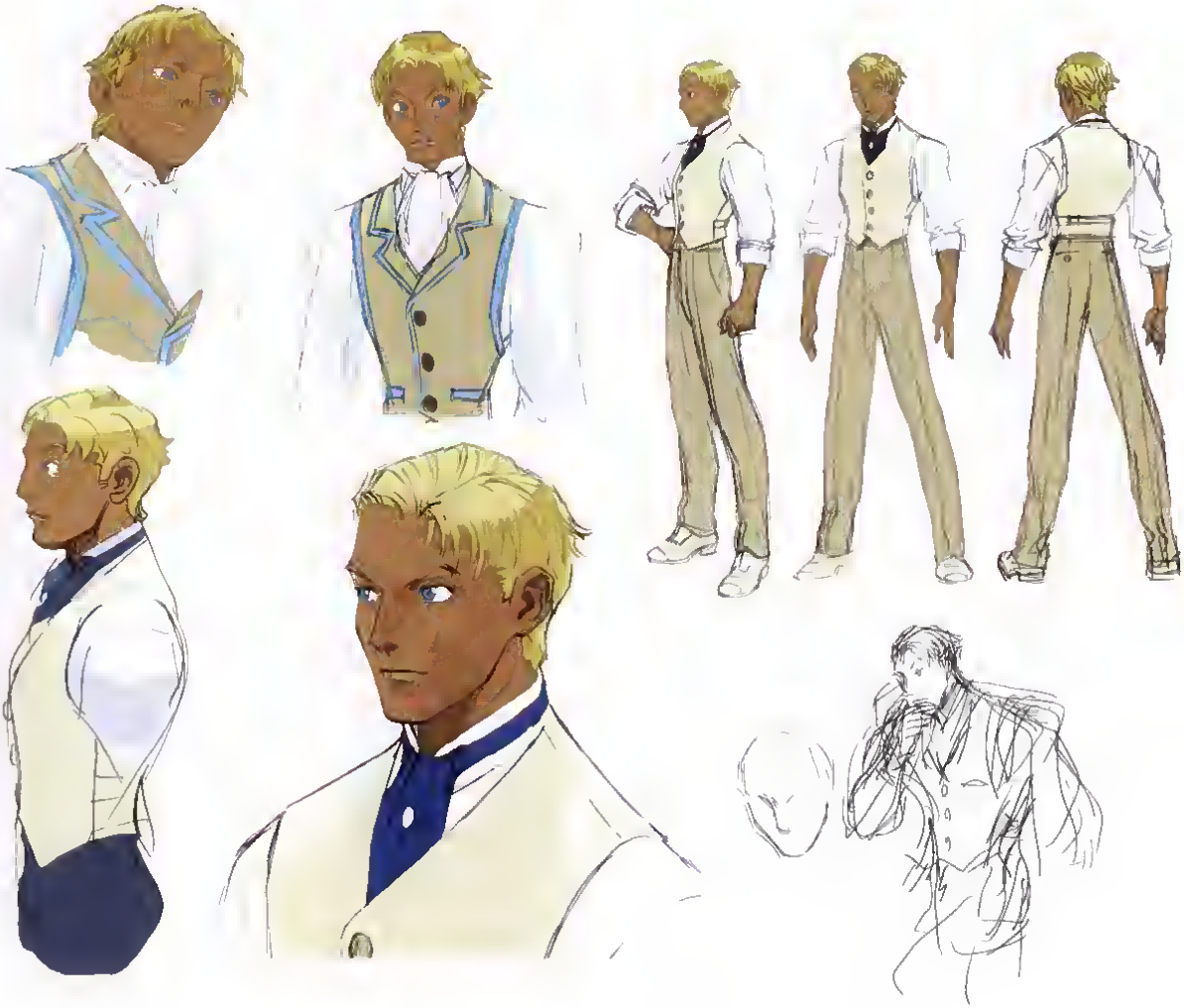
第17話の服(⑦)

この2つは資料を参考にしました。

13歳の時(⑧)

子ども時代は二つ編みです。この頃はまだ自我が確立してないから、自慢のきれいなお姉さんに憧れて髪を伸ばしているんじゃないか、と想像しました。ところがロランと出会ってしまったので、お姉さんがライバルになるわけです。そこで、自分なりのアイデンティティーを求めて髪をショートにしたんしゃないかと思うんです。線は1話用に描いたんですが、13歳なんてまだ子どもの、女になっていない体です。上の白い服のラフは、まだ線がないと安心できなかった時代のものですね。完成したものを見ても、まだ線が減らせたなと思います。Vの服装は全裁に色を塗布的――派手というんじゃなくて、ビビッドという感じ――にしたかったんです。この服も白にピンクだけで寂しいような感じがしますけれど画面の中でソレエだけが白っぽければ逆に目をひくだろうと計算しました。

GUIN SARD RHINEFORD



グエン・サード・ラインフォード

ギリギリまでこういう険しい顔だったんですが、監督からもっちょっと優しい顔にというオーダーがあって。要望さんが設定を描く段階で調整してくれました。10代で一国の第1の名代をやっているということはそれだけ能力があるように見えるわけでそれを表現するためにまず身長をかなり高くしました。アメリカに行くと一つの会社に1人は2mの人がいるくらいだから196cmくらいにしたかったんですが、監督が190cmを超えるのを嫌がったので191cmになりました。金髪で二枚目で肌が黒くて背が高いと記号のオンパレードでまとめてメインキャラらしくしました。鼻は鷲鼻なんですが、普通アニメで鷲鼻の二枚目というのはあまりないんですけど現実には鷲鼻のいい男っているわけなんで、いいだろうと思って鷲鼻にしました。アニメの記号というと古臭い髪型もそうですね。どんな二枚目でもオールバックにするとそれはそれで、アニメの記号としてあまりにオヤジなので1本1本だけ髪をあげることにしました。

右上のラフは、服の柔らかな感じを出したくて描いたものです。

タキシード姿(①)

飛行服(②)

最初から、グエンは大富豪のハワード ヒューズがモデルと聞きました。しゃあ、自分で飛行機を作らせて、自分でも乗るんじゃないかと思って描いたラフです。ギャバンとも顔見知りで、出会えばバーンと握手とかするんじゃないかと想像して描きました キャラクターを固める時は、僕が「あんたにはかなわないよ」と思えるような人にしないと 国を治めている感じがしないんじゃないかということばかりを考えていましたね。

グエンの両親(③)

メッサー・ラインフォート(④)

グエンの祖父メッサーと両親はかなり綿設定を考えながら描いたんですよ。メッサーの娘が活躍者で有名な男だったお父さんに惚れて結婚したんだけれど お父さんがあまり仕事をしないのでメッサーは後を継いでいて、そのそのかわり自分に似ているグエンを非常にかわいがっている とか。企画の最初期の段階で グエンが祖父から虐待を受けてそれがトラウマになっているというアイデアもあったので、それもあってグエンとメッサーには外見上の共通点を多くしています。

WORKING IN THE BOSTONEAR CASTLE

グエンの秘書(①)
　普通の顔にしようと思ったけれど可愛くなってしまいました。

グエンのボディガード(②)

飛行船の船長(③)

グエンの運転手(④)

グエン邸のメイド(⑤)
　グエンがちょっかいを出さないよっに怖い顔の人になっているんです。この人に任せておけばどんな客人も大丈夫という雰囲気も出すようにしました。

ボストニア城のメッセンジャーボーイ(⑥)

ボストニア城の通信士(⑦)

MICHAEL GERN
YANNY OVIESS

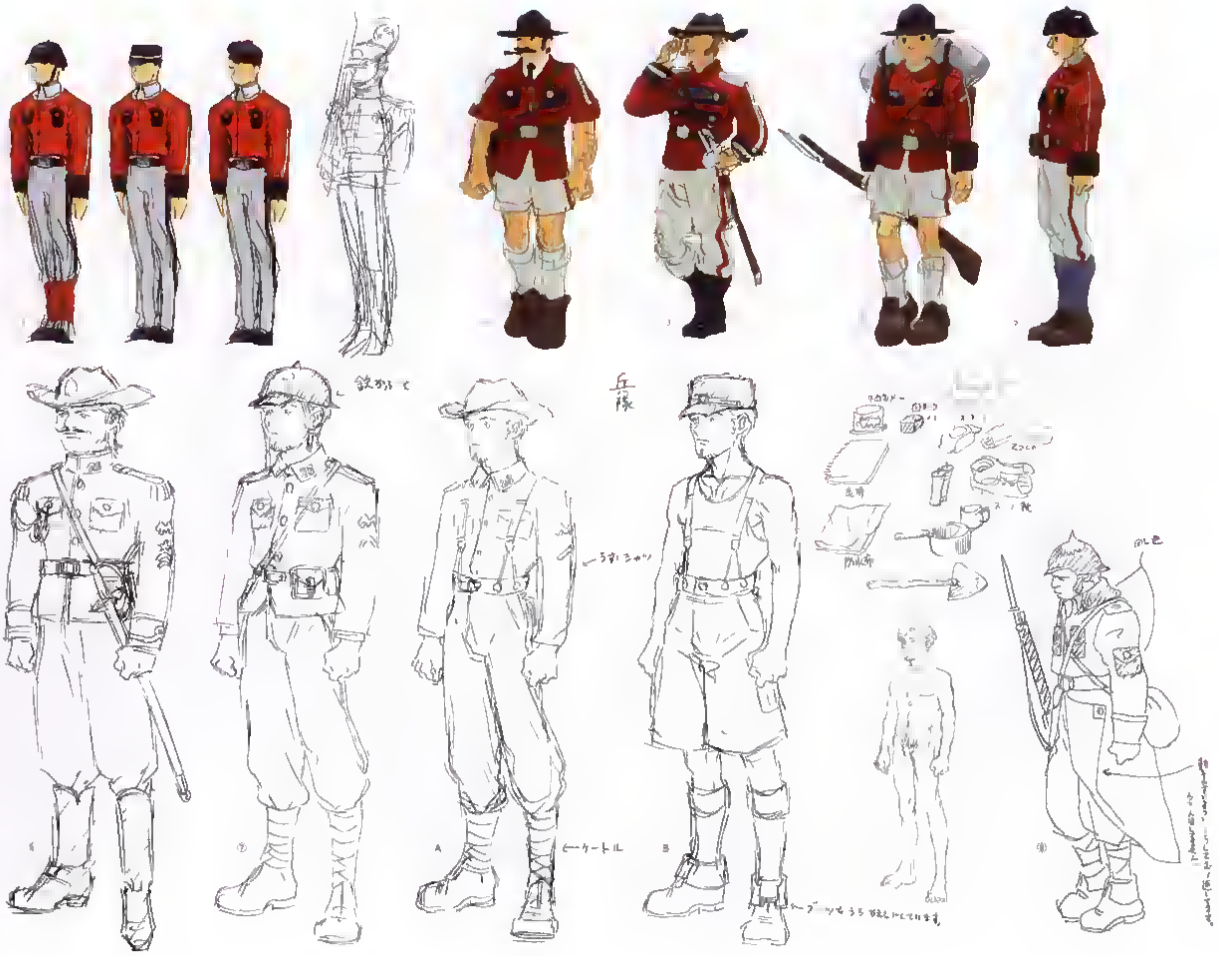
ミハエル・ゲルン

企画の最初期からいた一人です。当初はまだ19世紀末を思わせる世界、という設定がなかったために、普通の軍服です。そこで設定が変わったので、顔がそのままで服装だけ変えました。当初はギレーザビのようにすごく悪い人と聞いていたので、逆に普通の人みたいにしようと思ってデザインしたら、本当に普通の人になってしまいました。特徴付けのためのしゃべり方もVの世界の中では目立つ特徴ではなくなったし。軍服の羽根飾りのついた帽子は鵜飼さんがつけたんですが、監督の指示でかぶせてみたら新鮮なショットがあってよかったです。

ヤーニー・オビュス

一番最初にAを描いて、これでばっちりだと思ったんですが、たんたん太ってしまいましたね。目に涙のあるやる気のある男という存在です。ミハエルとセットでいろんなところに出てきて悪さするはずだったんです。強襲とかを受けたあとに、ミハエルが瓦礫の中から「大丈夫かヤーニ軍曹！」と声をかけると、破片を押しのけて出てきて「大丈夫でありますり」っていうようなコンビネーションですね。結果的にマヌケでかわいい人になって、それはそれで面白いかなと思いました。ベレー帽は何か可愛い小物を軍服に付けたかったから。鉄兜は第一次世界大戦くらいのイメージです。

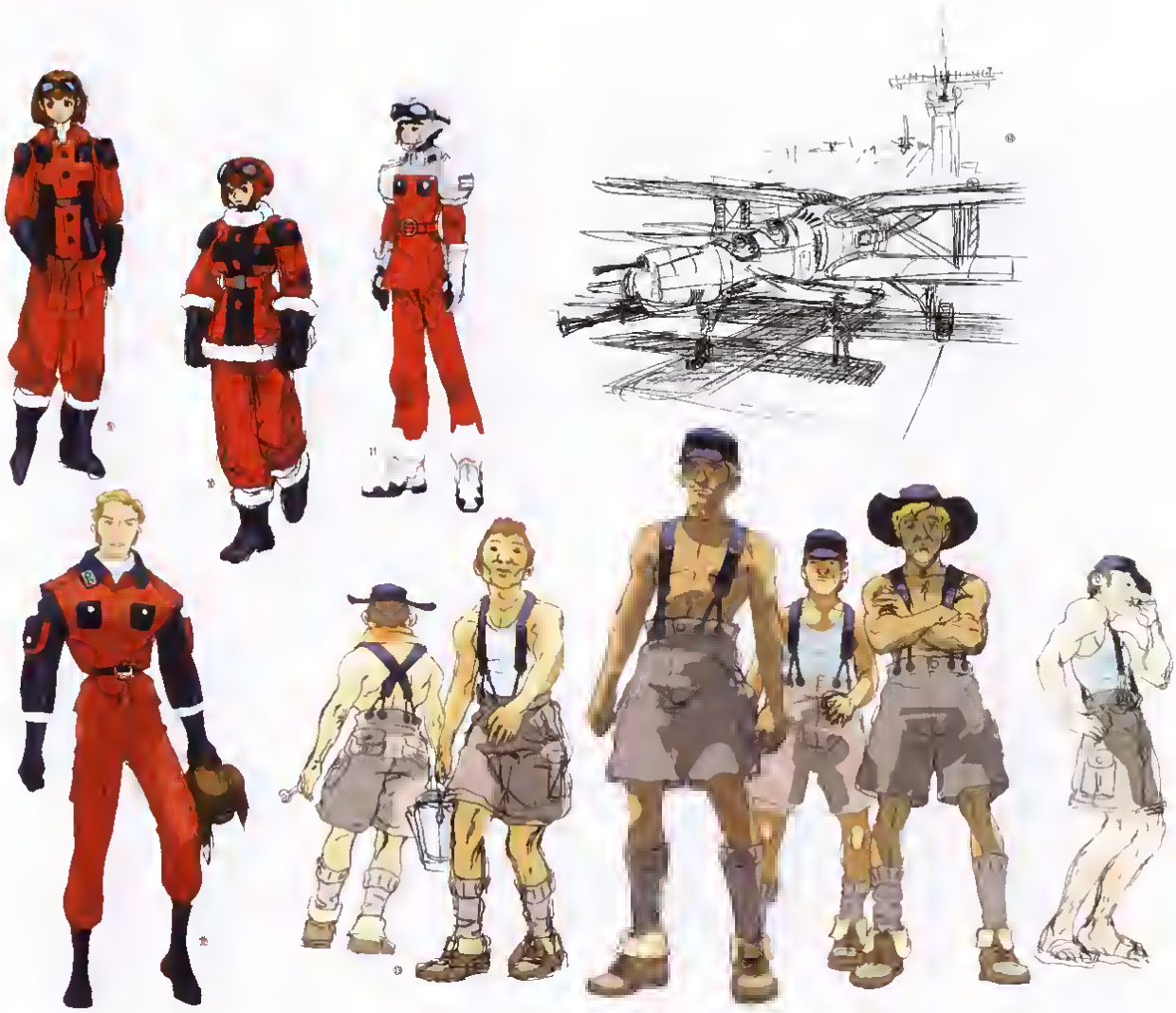
MILITIA



イングレッサ・ミリシャの軍服

ミリシャの軍服は監督のラフに従ってそのままとめました。『ズイン』も監督の指示です。変更点は四角のポケットをつけたくらいです 地球連邦軍が 角の模様があるから こっちは四角のポケットにして識別も持たせたぞ とか余計なところで張り合ったりしてますね 服がないのは 当初 軍隊の中の一般兵隊がレットシャケットと呼ばれていたことの名残です。装備品の落書きは 気分を出すためのものです。

レッドシャケット(①) 隊長(②) 将校(③)
暑い時の兵装(④) 将校の兵装(⑤) 部長クラス(⑥)
兵装(⑦) 兵装／シャケット無し(A)
兵装／超軽装(B) コート(⑨)

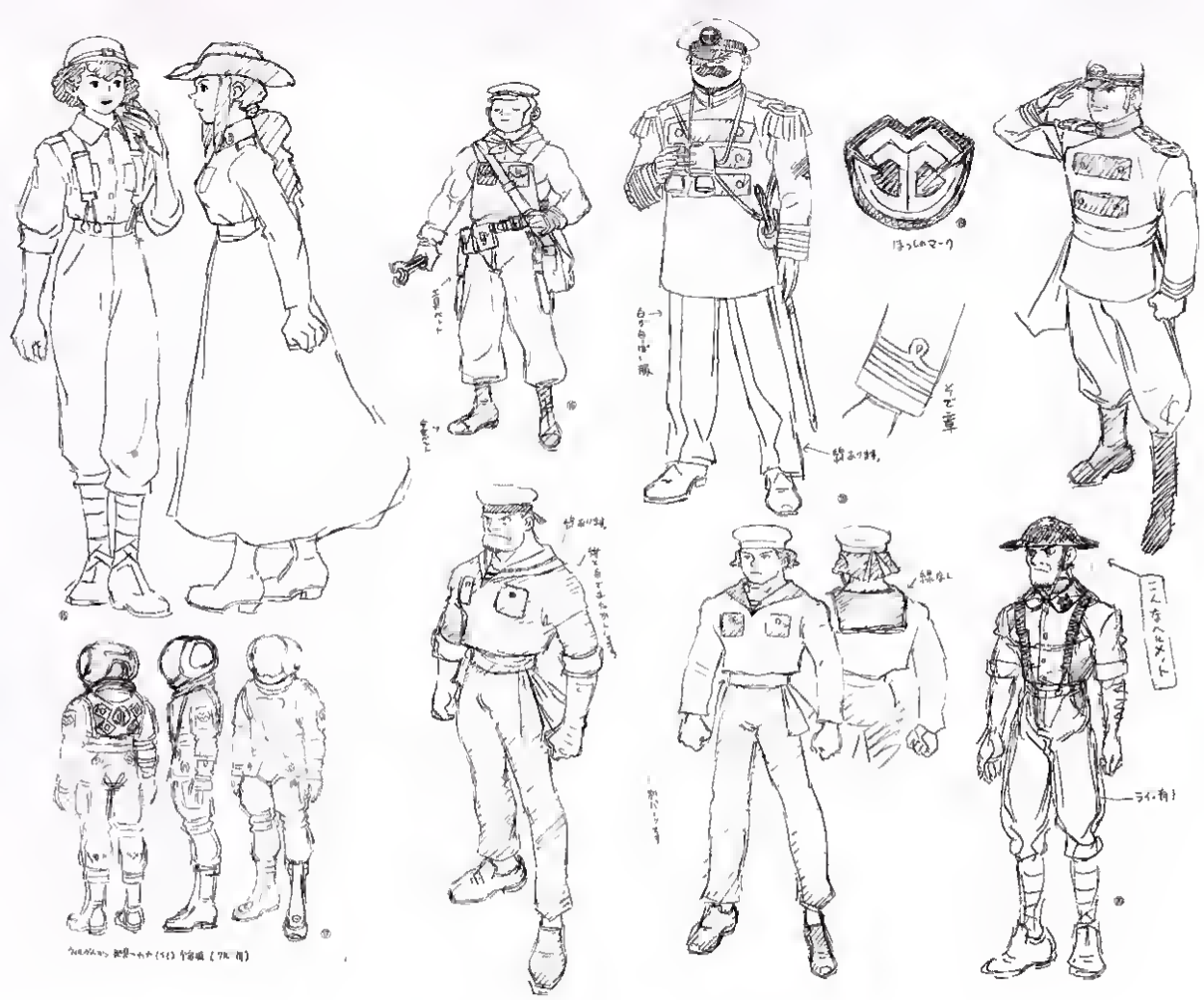


イングレッサ・ミリンャ飛行服

ミリシャの飛行服のラフですが、③は実は一番初めに描いたラフエですね。たがこれはまだ情報量が不足しているし、施きそうな感しがしたのでボツにしました。⑫はグエノ専属の飛行機乗りです。飛行船を見守る人たちは、設定もそうですが、こんな顔の人たちもいるというつもりで描きました。作品の方向付けを探る意味もあってこうした第1話、第2話に出てくるキャラの設定にはかなりの時間を費やしました。

飛行服案／女性（③⑩⑪）
空港の兵隊（⑬）

ヒップヘビー（⑭）



イングレッサ・ミリシャ女性兵士たち(15)
ミリシャに女性兵がいたらこんな感じだろうかと。

イングレッサ・ミリシャ工兵(16)

ウィルゲムの宇宙服(17)
ウィルゲムの中から発掘された宇宙服は、体にぴったり密着させずに、1年をとった人でも着られるデザインにしました。

ルジャーナ・ミリシャ海軍(18)
ルジャーナ・ミリシャの海軍は普通の海軍のスタイルなんですが、ルジャーナ・ミリシャ全体がサッシュベルトを巻いているという共通点をつくってあります。

ルジャーナ・ミリシャ海軍のマーク(19)
ヘタなんですけど、思いついたのでミリシャ海軍のマークを描きました。安易でこれでいいのかとも思うんですが……。

ルジャーナ・ミリシャ兵／ヘルメット付(20)

MIASHEI KUNE
LADDERUM KUNE

メシェー・クン

ファンとメシェーの中間のキャラクターにしぞかすがあったのが こちらに受け継がれました。当初は祝んが父の復讐を考えるが ハリーに見初められるというトラーナックなキャラの予定だったので、強い人にするとトラマが辛くなると考えて、可愛い感じ！ しました。だから斧をでっったわけじゃなくて モンチノチみたいだと可愛いだろうと思ったんです。ハリーはきっと野蛮な人が好きだろう、ということで活動的なイメージを入れて あとは胸があって女としてよく機能しそうな感じにまとめました。本編で頭身が縮んだのは第1話の作画監督の上器手さんのおかげですね。目もタレ目になったし。最終的にメシェーを完成させたのは十器手さんといえるかもしれません。サスペンダーをしているのは、胸を強調しつつメカニックマンの印象を両立させるためです。スカーフは流行の巻き方をちゃんと取り入れたんですけれど、誰にも気付いてもらえなかったんですよ。あとヘルメットの紐を描いているのは 単なる丸しゃなくて、台形の角が丸まった形だよというのを説明したかったからです

ラダラム クン

やる気満々だと思ったので、こんなヴーズで描いてみました。この男らしいヘルメットは実者のものなんですよ。

SID MUNZER
JOSEPH YAHT
WILL GAME

シド・ムンザ

メインキャラにこれくらい頭身の低いキャラを入れてもいいですか？というつもりで描いたキャラです。これがオッケーになったので、だいぶ楽になりましたね。こういうキャラクターが普通の頭身だと難しいんですよ。引歴史の発掘をしている人なので、この人が忘まわしい牧畜を握り起こしても嫌いにならないような造形をしがけました。「俺は発掘や研究が人好きなんて、雰囲をするヤツは許さん」という雰囲気を出して、ほかのキャラが文句を言えないような感じにしようとしました。イメージカラーが黄色なのは、初期に他が軍隊の中のイエロージャケット（技術班）所属という設定があったからです。

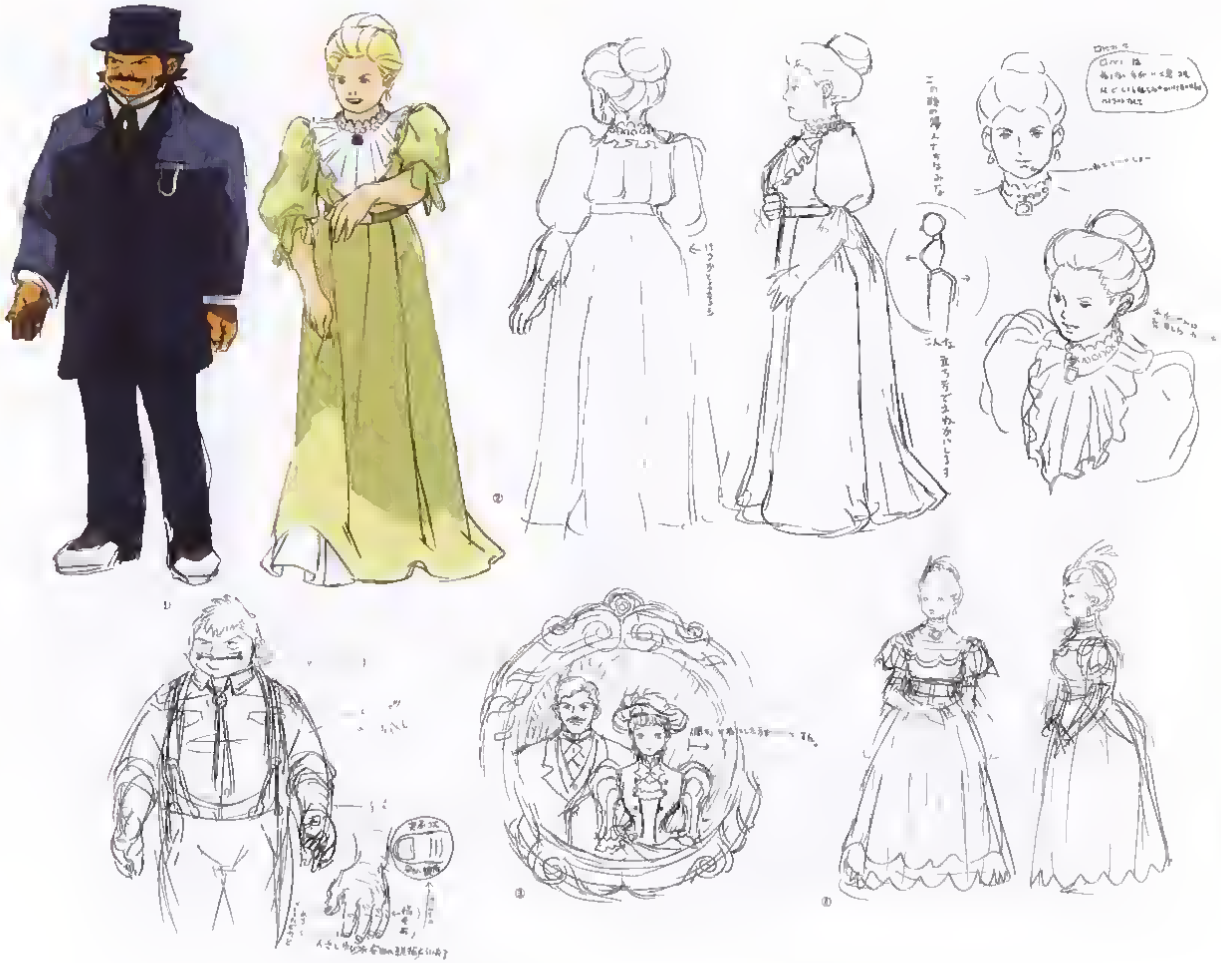
ジョゼフ・ヨット

中南米インディアンの感じにすることで、メインキャラとしてビジュアルな印象を出そうとしました。それに弟子を連れ歩いていることで、ヨットの「能力があれば何も問わない」という学者的な価値観も印象付けることができます。当初は、やがてロランのライバルに成長して地球を征服するかもしれないと思いたので、何を考えているのかわからない顔にして、眉毛もなくしました。ただ眉だけは描いてくれといわれたので、目のくぼみの影の部分をそのまま短い眉にしました。帽子はベルーみたいですが、描き慣れなかったので省略しました。服装は中南米の民族衣装の資料をいろいろ見た上で、印象で仕上げました。装飾も資料の通りです。

ウィル・ゲイム

ディアナ様が好きになった男、ということで考え過ぎてしまったキャラです。いい男に仕上げてディアナ様を幸せにしてあげたいという気持ちと、こんな男がいいのか？という嫉妬の気持ちが入り交じって、どっちをとったらいいかがわからなくなったんです。これで正しかったのか正しくなかったのかまだわからないです。いい男ということで元はブラット・ピットです。似ているかどうかは別にして、そのつもりでした。それに下まつげをつけて『宇宙戦艦ヤマト』の古代守みたいな男らしい鼻をつけて、それから身近に無精ひげの似合う人がいたんで無精ひげをはやして……といろいろやったんです。ただヒゲの部分を色替えで表現したんですが、アニメの色では難しかったですね。スタッフの奥さんが、ディアナ様のロマンスに感情移入したかったのに、この顔が出てきたんでダメだったらしく「悪いことをしたな」と思いました。

HEIM FAMILY



ハイム夫妻

ハイム夫人(②)は、雌　キエルと同じ金髪の色をしているキャラクターです。ディラン ハイム(①)は、苦労をしていそうだから皺を太くして、ノノエの髪の色から考えて黒い髪にしました。ディラノにとっては 彼の狙えるギリギリいいところのお嬢さんをゲットしたんだと思います。この人にとっては高目の女だったんだろうなと思いながら描きました。

ハイム夫妻の若い時の写真(③)

ハイム夫人舞踏会ドレス(④)

サム(⑤)とジェシカ(⑥)

この2人は、ほかのキャラとちょっとタッチが違います。でも同じ人間が描いていればそれほど違和感がないだろうと思ってやってみました。複数のタッチが人間の細胞とミトコンドリアみたいに共生することで効果が生まれるんじゃないかと考えたんです。それから富野アニメはキャラクターが多いので、こういうキャラクターを作っておけば、「ここまでキャラクターの幅を広げても大丈夫」という具合に安全策も狙いの一つ。ジェシカがいやらしい顔つきをしているのは、こういう一面を描いておけば、記号的な演技にならないだろうと思ったからです。

鉱山の現場監督(⑦)と鉱山夫(⑧)

鉱山の人のラフはほとんどの人がヒゲを生やしているよ、というぐらいのニュアンスです。スカーフをしている人が多いのは、資料からですが、何のために巻いているんでしょうね？

ハイム家運転手(⑨)

小麦畑使用人(⑩)

NOCIS & VICINITY CITIZEN

イルの長老(1)
その国だけで死ぬ人だからこそ 生懸命描きました。必要以上に個性付けされたキャラなら…視聴者が死ぬと思わないですよね それが死ぬことで驚きか生まれると思うんです 彼は、少数民族の代表で 正式な国ではないけれど 国扱いされている人々の代表というイメージです。普段は民族衣装とかを着ているんでしょうが…正式な席なので着慣れない正装をしているのです。ちなみに顔はマルクスがモデルです

会議に登場した人々(2)
ノナ カウンターとの交渉の場について 人々はいろんな人種の人を登場させられる可能性を自っておこうと思って さまざまな民族の顔を描いています。右からアラブ系 フランス系、イギリス系 メキシコ系…中国系…トイプ系のつもりです。左下は気分を乗せるために描いたラフです。

警察官(3)

新聞記者(4)

ビレニティの人々

グエンを振振ぼす人(⑤)は 監督のノフのまま です。⑥はグエンの配上の人文学者です。⑦は パリの風景を描いげ 本を見ながら練習したスケノ ト はビレニティでお祭りの山車を見ている人です これでないかいビレニティの世民の人が出てくればいいなと思って描きました。実はできる/だけ支給連れになるよっ! 描いているんですよ。

CEREMONY

成人式時の少年少女

成人式に参加する少年と少女です。ここで少年たちのバリエーションを作っておけば、あとでどこかで使えるかもしれないと思って描きました。あとはロランがみんなの中で許されている感じが出るといいな、と。一応、イチローみたいなカッコいいヤツ、町のリーダー 強めてみざけているヤツ、大人っぽいヤツ、悪戯するヤツされるヤツ、というような性格付けも考えてあります。女の子は 少年たちほどバリエーションがつかなかったんですが、ノノエが選ばれた後に残ってもあまり寂しくならないよう工気を付けました。外国映画の女の子のイメージですね。女の子たちが首からぶら下げているのはお金の象徴で、男の子たちは食べ物の象徴なんですが この設定はちょっと考え過ぎでしたね。右側はキエルの成人式の時のノノエの格好です。近所のちょっといい男がノノエを誘いにくるだろうということで、その設定もつくりました(A)。ただ、二人きりだと仲良しになりすぎると思って 邪魔者の少年を一人付け加えたんです。

LIRY BORJARNO

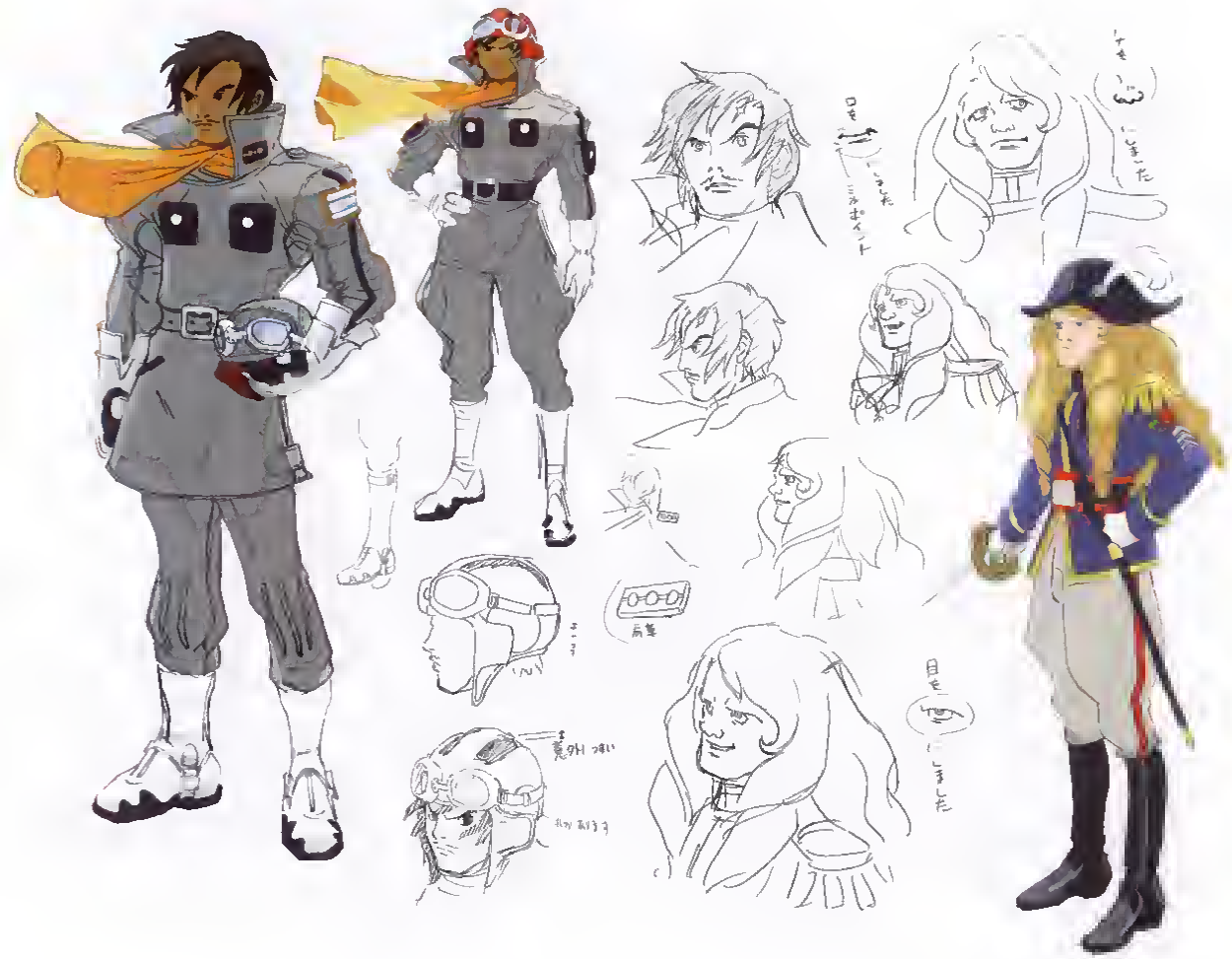
リリ・ボルジャーノ
もともと、グエンの飛行船に乗っているお友達の一人だったんです。グエンの選ぶ人は地味な子でもこれぐらい可愛いよ、というつもりの人物だったんですが 監督がもったいないということでメインキャラに昇格しました。デザインの作業に入ったときに、リボンはつけちゃいけないと言われたんですが、このいっぱいリボンのついた服はオッケーだったんです。それで 安易にリボンに飾るのじゃなく、ちゃんと考えられたいいデザインならばいいんだということに気付きまして そういう意味で記念碑的なデザインです。半襟で細かいウェーブがかかっていてキエルと正反対の記号でできています。髪型は『風と共に去りぬ』のスカーレット オハラです。衣装は雑誌を見ながら決めました。

運転着(①③)
監督のラフによるトライヒング用衣装です。

部屋着(②)

ボルジャーノ公(④)
カプコン東京支社に出張中に描きました。業沼さんが描いた服がイギリスっぽい感じだったので、ルジャーナらしいフランスっぽい服に修正しています。

SUICIDE FORCES



スエサイド部隊
危険な任務「エンブンを陥んだザクに乗り込む決死隊が「スエサイド（自殺）部隊」ということで きっと最初機乗りから移行しがはずだと考え 飛行服姿にしてあります

ギャバン・グーニー
「トラ トラ トラ」に出てくる各機のパイロットの印象が ヒゲのあ リ 以外されています。傷のあるキャラは各作品で入ましてと思っているので Vで出すなら この人たろっと決めてあとで左の頬に傷を入れました この傷のおかげで「この人いつも古傷たてて怒っている みたい」と言われ りしたんですが そんなつもりはなかったです

マリガン
階級が「という より身分が」の人といっつもりで描きました ルンバーナはイングレノサよりも強れているということなので ナポレオン時代風のものになりました それしか思いつけなかったんですね。鼻は 僕の魂がこう描けという ので丸っこくなっています 角形とかを入れて描いてほしいところですシナリオを読んだときは 結構嫌なキャラになると思ったのでノレ ノものある顔にしてみました。髭は初 考えていなかったんですが 監督がカノラだと言 ったのでカノラかもしれません

ジョン(①)
いい男ばっかりがとつまらないので一瞬だけ変えました。

エイムズ(②)
エイムズは アメリカにいるときに『すぐ必要だ』という連絡が来たので C 調(ぃた人をモデル(ー仕)げました。サブキャラであればあるほど激しく変えないと視聴者の目(ま)とまらないので、存在感を強くしています。スエサイト部隊のパイロットはもう一人ラフ(④)を描きましたが これはザコになっています。③は続編何の衣装のラフです

決死隊員(⑤⑥)

VERLAINE & BAKERY STAFF

ベルレーヌ

いきなりAのラフで完成しました。キースの彼女になると決まった瞬間から　幸せそうな人にしようと考えていました　彼女は「美人か？」と聞かれるとみんな「違う」と、いつかもしれませんが　オノハイは人きいし　絶対幸せな感しがすると思いませんか？　キースが日　事を休んで店の裏で　服している時に向こうの日の当たる道を彼女が歩い ていたら　きっと好きになるような気がするんですよ　旅先で同世代の女の子と偶然　緒になると　特に可愛くなくても好きになっちゃうのと似た気持ちですね　描くごとに体重制限が上がって　たんたん丸くなっていったキャラクターです。

ベルレーヌの父親(①)

ガリア人originからやってきたパン職人のつもりです。たい ぶ早い時期から描いていたんですけど　画面では印象薄がったですね。

トロイ(②)

商人(③)

キースの取引する商人は　菱沼さんの顔に修正を入れて　もうちょっとおもしろくしている画です。

パン工場の人々(④)

アニスばあさん(⑤)

監督のラフをそのまま上げました　腕に毛が生えているというのもショックだったんですが　それもそのままです。

FIELD HOSPITAL

PUMPKIN CARNIVAL

看護婦長(①)
一人なんだろうと思って描いたら、劇中では自分の仕事で一杯いっぱいの人になっていましたね。

セシリィ看護婦(②)
よくある印象のない人にならないようにするために、ひっかかる要素をいろいろと入れています。地味なのにタセがあるというバランスでできているヤツですね。こういう人はそんなに可愛いわけでもないのに、カッコいい彼氏がいたりして、案外ちゃっかりと人生を送ってそうです。
医師(③)と衛生兵(④)は見ての通りです。

かぼちゃ祭の子供達(⑤)
吉尾さんの描いた服に監督のラフを組み合わせただけです。お母さん(⑥)は、その延長でデザインしました。

戦災孤児ルル(⑦)
「こういう時には重ね着をするものだ」という監督の言葉に従って着膨れしています。

ADESKA

クワウトル王

まん進っタッチの絵ですね。クワウトルはノナリオを演んで非常にカッコいいと思いました。監督が感情移入しているんじゃないかと思って。顔は監督のカノコいいバージョンのつもりで描きました。体型は、昔筋肉があった人から筋肉が落ちて骨が目立つようになったというイメージです。もうちょっと巧ければもっと骨っぽさが出たと思うんですが、僕はこういう体型のキャラが好きで、格闘ゲームのキャラデザインの時もよく描いていました。シリーズ後半になると、頭断するとそういう自分の地が出てくるようになっていましたね。仮面は、子面服のヘルメットを思わせる形、わざとしました。体の装飾は資料を見て描いたんですが、そのせいかちょっと煩かすぎますね。

タルカ

監督のラフではもっと色白で日本神話的なキャラだったんですが 変えてしまいました。彼の顔は鼻がないと普通の濃いいい男の顔なんですが、鼻を描くことで、ちょっとリアルで不思議な感覚にすることができました。日本人の鼻は一角形なんですが、フィリピンぐらい南にいくと鼻の穴が目立つようになるんです。そんな鼻をつけたんです。あとタルカは、もしかするとこれから基君になってしまっかもしれないような若い人の危うい感じを盛り込んでデザインしました。そうすることで、ストーリーがどうなるか予想がつかなくなってスリリングになると思ったからです。アデスカの民の日本風の髪型は監督のアイデアです。

テペトル(③)
タルカの後見役テペトルは、監督のラフ通りですね。ラフの段階でキャラとして完成していたのでこれ以上描きたくなかったです テペトルやタルカがおとなしそうにみえると、アデスカがすぐつぶれてしまいそうに見えるので これくらい意地ありげな存在のほうがいいんです。

アデスカ兵(④)
アデノカ兵の顔は体は資料を参考にして ヘルメットは勝手に描きました。

アデスカの女性と子供(⑤)

ヨロル(⑥)
別に どっということのないキャラなんですが これを普通のキャラにしてしまうとダメなんです。昔のアニメって動かない石は背景で描かれていて 動くものはセルだったから 最初から「あ この石が動く」ってわかってしまったしゃないですか ソレと 絡めて 普通のキャラだと出てきた瞬間に視聴者が「これは強敵だから死ぬな」とかばれてスリリングしゃなくなるんですよ。だから 脇役こそキャラを強くするんです。ヨロルはそれがうまく機能したんで 友田優秀賞をあげたいキャラですね。

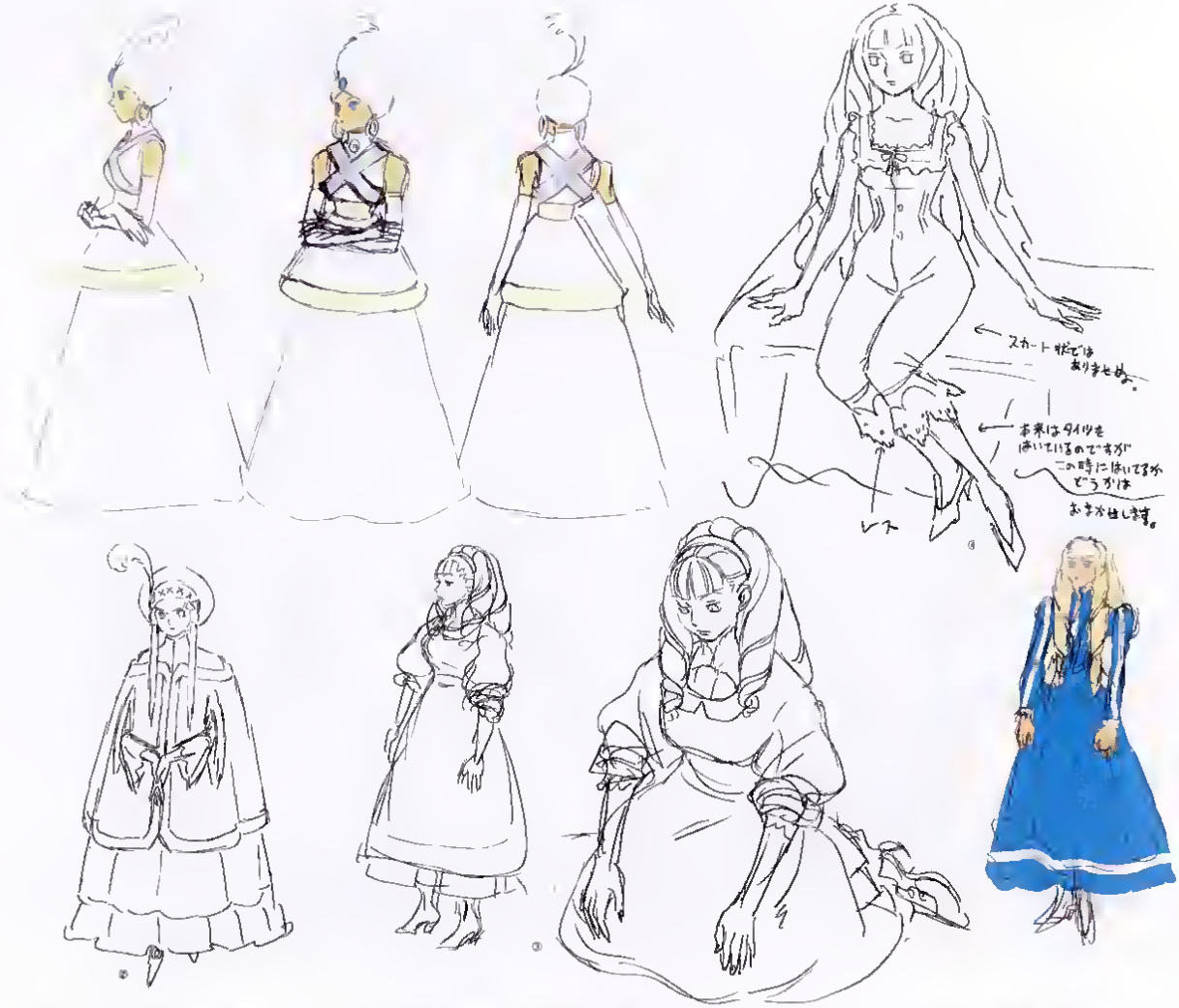
マヤリト(⑦)
声を脚本も手がけている浅川美也さんが担当するということで 僕の中にある浅川さんの印象を描きました。気が強そうなのが見てとれるというキャラになっています。僕はつり目の女の子が好きで、ゲームキャラの時はそういうのばっかり描いていたんですが、「V」については それを封印していたんですが、でも、「V」でつり目の少女を描くならここしかないと思って描きました。 書好きな顔になっていますね。ポイントは 私は絶対間違っていないという確信に満ちた目ですね。放送でマヤリトの登場を見て 価値観が強いからと言ってわかるとは、言えないと思いました。死んでしまうラストなのに 最後が軽くなかったです マヤリトは死ぬべき場面がないとしょうがない人だったんでしょう。そういえば浅川さん本人からは可愛く描いてねといわれていました。衣装は監督のラフに従っています。

DIANNA SORIEL

ディアナ・ソレル

キエルと平行しながら作業をすすめましたが こっちのほうがはやく固まりました。一番初めに初期プロットを読んで描いたディアナはインディアンルックでした。ディアナについてはまず 怨念に固まって地球へ帰還したがっている カリスマという図がありました。怨念を持っているだけでいやなのに、さらにカリスマ的な姿をしていたら絶対に感情移入できないと思ったから あえて親近みのあるエスニックなデザインにしてみたんです。で 監督と打ち合わせしたときに「これはこれで悪くないけれど、そろそろ『ダイターン3』のコロスみたいなものに行ってもいいんじゃないか」という話が出ました。コロスは前髪の真ん中に切れ目があるので、それをやったらコロスのまんまになります。だから、画策に切れ込みを入れようという封処療法的な絵を描いたらこれか意外にもなかなかよかったんです。胸のデザインには派手さが足りなかったということもわかったので、自分の納得のいくカリスマの女王を描こうと発想が切り替わったんです。

軍隊を率いて地球に帰還する女王だから 民間団体風やエスニック調の衣装では違うわけで。そこで合理的の代名詞みたいなNASAの宇宙服みたいな色使いの服を着せることにしました。服は 着ているマークも幾何学的なものにしました。そういう仕掛けをすることで ごちゃごちゃした装飾がくどらないと思っている時代の人だという感じがでるだろうと考えたんです。こっすれば謎のカリスマという存在も 合理的な存在として地球にやってこれるんじゃないか、と。服が銀色で外側を黒くしたのは 痩せているイメージがありながら体を大きく見せるという一種の騙し絵の効果を狙っています。袖の切り込みは 平安貴族を思い起こさせますよね。銀色を多く使っているのは僕が好きなこともあるんですが、灰色にハイライトを入れるだけでノンブルだけれど神秘的な感じが強く出ると思うので使っています。



メントは、これを着たらさらにノーブルになるようにと設定しました。人間のシルエットが別のものになると刺激的に見えるので 変形状の不思議な形になっています。あとは「顔を中心とする同心円上にアクセントをつけるべし」という「人河原邦男理論」に従って 胸にマークを入れました。

ディアナの服に限らず、ディアナ カウンターの服は全て簡易着脱服になるという僕た上げが決めた設定があるんです。襟の周りには金具が入っていてヘルメットをはめれば 20～30分は生きていられるようなつもりです。

ディアナの顔は左右を対称にして カリスマを感じられるようにしました。目元の注意書きは 彼女の目は素直に 描くのが難しくて 立体を強調しようとした目の1の線が 二重の線と一緒になるのを防ぐためのものです。ディアナは目に ハイライトをいれないことで、神秘的でしが読めない人にしようと考えました。

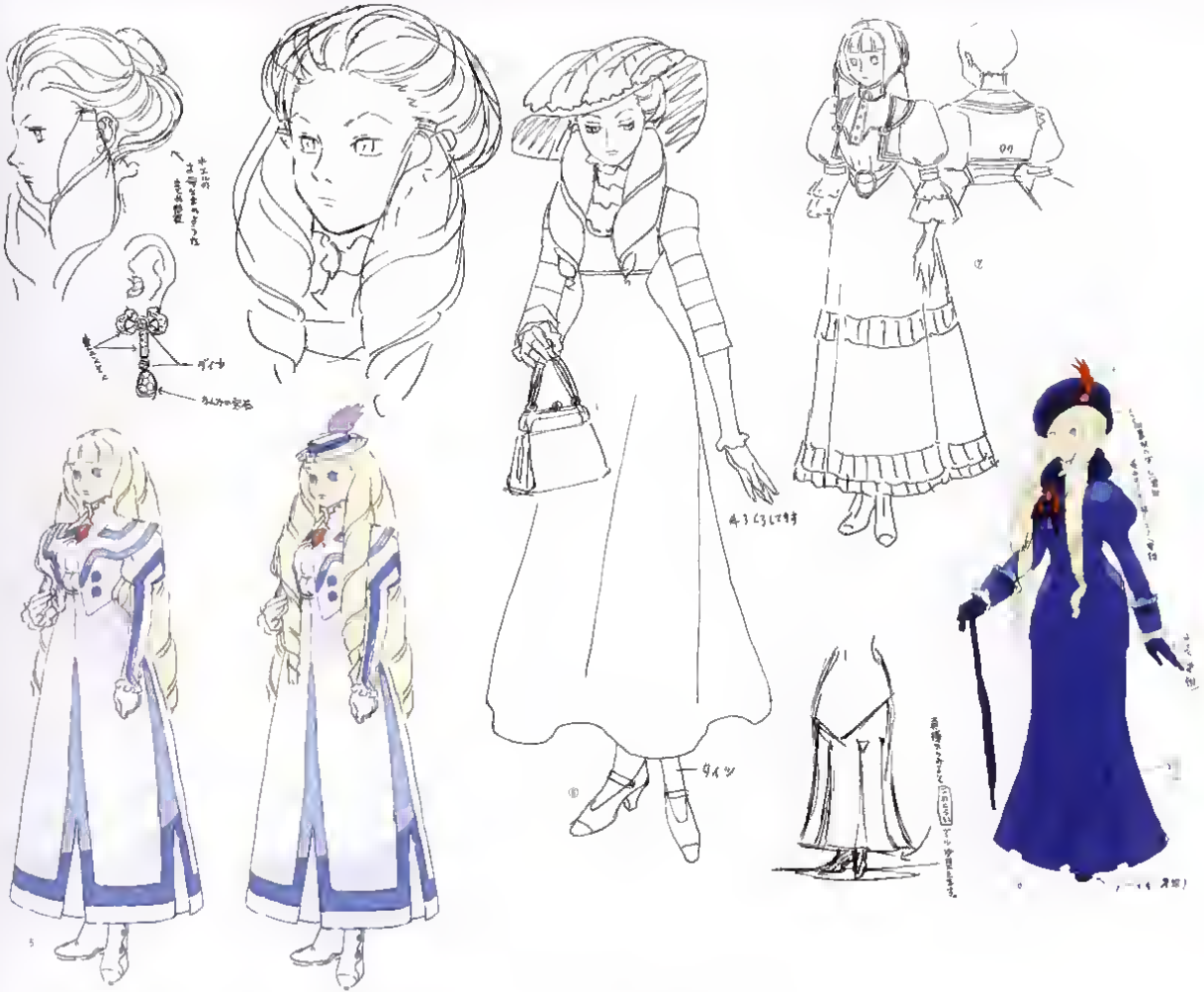
舞踏会ドレス(①)

ラフですけれどめちゃめちゃ気に入っています。奇をてらったのではなく かわいいつもりで描きました。ディアナもすごい自信を持って着ているんじゃないでしょうか。青い色だけでできていますが それでも周りが黒い服ばかりの中にいると刺激的になることを目指しました。文字のデザインは ディアナは自由になりたいけれどかという設が彼女を縛っているというイメージです。髪の毛をあげ ラフは監督のラフそのままですね。監督のラフをもらうとやる気が刺激されるときとそうでないときがあって この時は後者だったみたいですね。羽根飾りは、約100年はどの前のヨーロッパではものすごい ポピュラーなアイテムだったんですよ。東洋ブームの反映かもしれませんが、そんな衣装の一つです。

100年前の衣装(②)

エプロン姿(③)

下着姿(④)



キエルとしての扮装(⑥)

僕的にはすごくコンチな服声と言っているんです。脇し絵的にジャケットが短くなっていて スカートがはお胸下から始まっているんですよ。これは「アンナ、フーズ」の刺激みたいなものですよ。この絵はそういう部分を抑えているけれど ちゃんと描くとエンナになりますよ。100年前の服は一女であることを重要視している服が多いんですよ。

建国式典衣装(⑥)

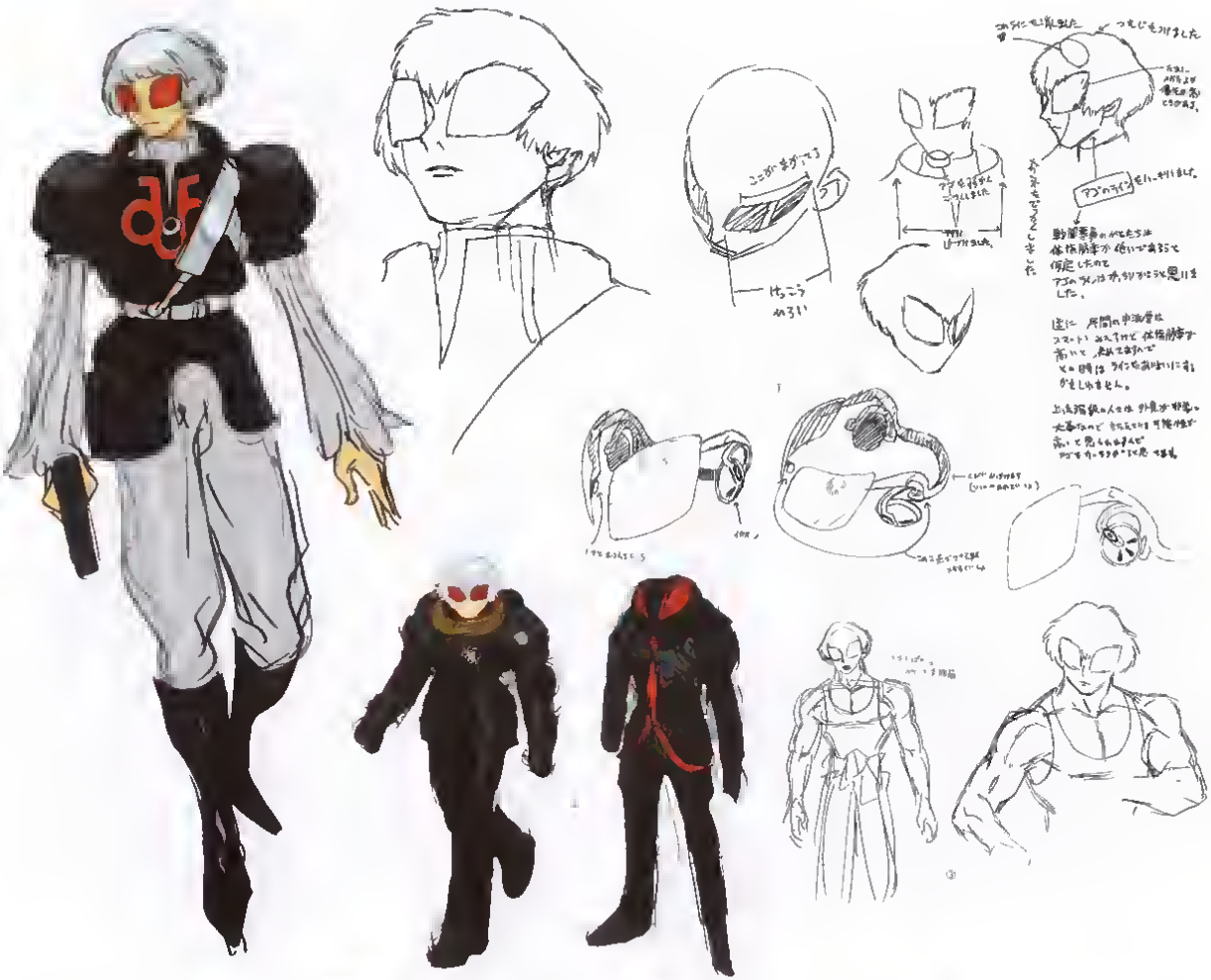
髪型はファンション雑誌を見ながら一生懸命描きました。建国式典の会場に乗り込むわけだから すごい決意が必要なわけですよ。女の人のオシャレはしのアーマーだったりするわけですから、そういう部分を出そうとしました。

第26話からの新コスチューム(⑦)

狄履(⑧)

予想登場することになって驚きました。監督は「スカートを短くしろ 短くしろ」と言うんですが スカートを引きずるのが当たり前の時代ですからなかなかそれは難しいです。特にこの衣装は私が色に広がるデザインなんで短くしよっがないんですよ。

HARRY ORD



ハリー・オード

仮面、マスクをしたキャラを出すと自動的に『機動戦士ガンダム』のシャアのザンジョンになってしまうのは間違いないのでかなり悩んだキャラです。初期の企画序の段階にハリーの原型になるキャラが載っていて、そこには「マスクをしなくてもいいかもしれない」と書いてあるんです。ということは、逆にマスクをしていてもいいわけで――いろいろ悩みすぎてもう覚えていないことも多いんですが。とるかくマスクについてはやはり因われなければいけないと考えて キャラを刺激的にするならやはり目を隠し[illegible]という ところまでまず決めたんです。

目を隠す理由なんですが もっと体を隠すとかそういう言い訳はいらないだろう と。宇宙人だから変わっているんだという割り切りでいいんだと決めたんです。それで目を徹に隠したり斜めに隠したりしているうちに 縦一線で なおかつハチみたいな目の時にハマったんです。しかも真ん中のスルをなくすだけでかなり勇撃的だと言うこともわかりました。これで マスクというよりインパクトの強い眼鏡でいいんだ と思い切れました。あとは自動的に この目の形なら赤い髪型はこれと決まりました 目がでされば[illegible]はこうしても何整でしたね。

顔ラインについて

少年で闘う人なので 顔の線をはっきりと描いて欲しくてメモで指示を出しています。

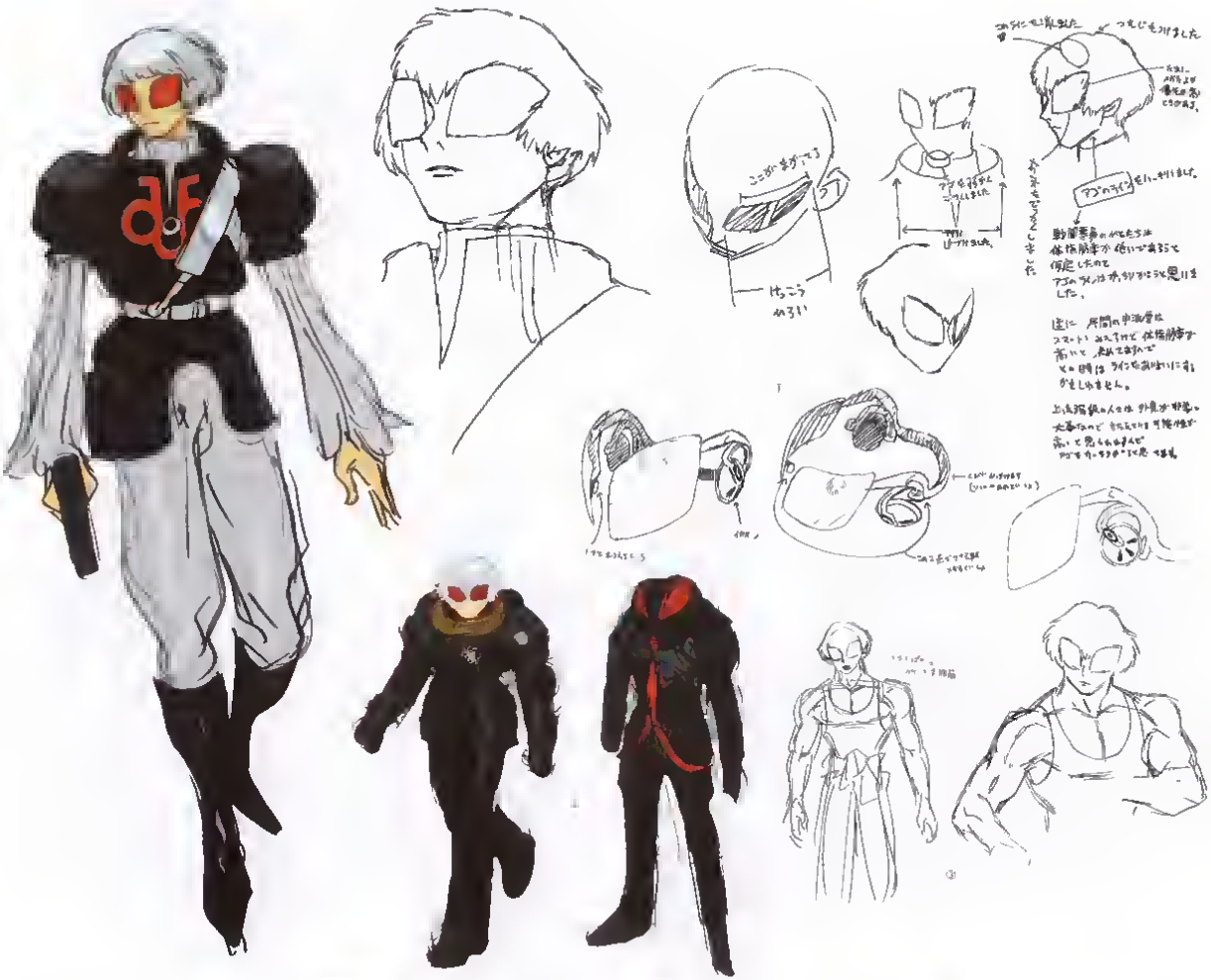
サングラスの構造(①)

眼鏡の構造は後から考えました。初期設定では眼衛隊員が単独行動が多いとなっていたので 単なる眼鏡ではなく、これで連絡したり指示を出したりしているつもりだったんです。

宇宙服(②)

宇宙人みたいな宇宙服を脱ぐと王子様が出てくるというのが最初のイメージでしたが、ここでハリーが着ている宇宙服は時間切れでフィニッシュできませんでした あと30時間くらいあれば完成したんですが。ハリーの肌の輪や肩のふくらみなどは王子様の服のイメージです。

HARRY ORD



ハリー・オード

仮面、マスクをしたキャラを出すと自動的に『機動戦士ガンダム』のシャアのザンジョンになってしまうのは間違いないのでかなり悩んだキャラです。初期の企画序の段階にハリーの原型になるキャラが載っていて、そこには「マスクをしなくてもいいかもしれない」と書いてあるんです。ということは、逆にマスクをしていてもいいわけで――いろいろ悩みすぎてもう覚えていないことも多いんですが。とるかくマスクについてはやはり因われなければいけないと考えて キャラを刺激的にするならやはり目を隠し[illegible]という ところまでまず決めたんです。

目を隠す理由なんですが もっと体を隠すとかそういう言い訳はいらないだろう と。宇宙人だから変わっているんだという割り切りでいいんだと決めたんです。それで目を徹に隠したり斜めに隠したりしているうちに 縦一線で なおかつハチみたいな目の時にハマったんです。しかも真ん中のスルをなくすだけでかなり勇撃的だと言うこともわかりました。これで マスクというよりインパクトの強い眼鏡でいいんだ と思い切れました。あとは自動的に この目の形なら赤い髪型はこれと決まりました 目がでされば[illegible]はこうしても何整でしたね。

顔ラインについて

少年で闘う人なので 顔の線をはっきりと描いて欲しくてメモで指示を出しています。

サングラスの構造(①)

眼鏡の構造は後から考えました。初期設定では眼衛隊員が単独行動が多いとなっていたので 単なる眼鏡ではなく、これで連絡したり指示を出したりしているつもりだったんです。

宇宙服(②)

宇宙人みたいな宇宙服を脱ぐと王子様が出てくるというのが最初のイメージでしたが、ここでハリーが着ている宇宙服は時間切れでフィニッシュできませんでした あと30時間くらいあれば完成したんですが。ハリーの肌の輪や肩のふくらみなどは王子様の服のイメージです。

PHIL ACKMAN

POE AIJEE

フィル・アッカマン

初期案では　番悪役っぽいキャラだったんですが、悪役っぽいキャラが悪役顔でいいのかという問題がありました。でも　カ　というと善人顔というのもヘンなわけで、そこで小憎らしい顔というかどう化けるかわからない感じの顔にしました。最初は細身の体だったのに　だんだん太っていきましたね。髪型は力丨のイメージです。

軍服について(1)

制服の袖にある階級賞は取りはずしては、式典用の礼服(A)に付け替えるようになっています。服はウレタンのよう丨に軽い素材でできています。

ポウ・エイジ

初期設定のころに監督から「劇中で　番カ　イ丨」といわれたので、この人にだけはまつげをつけてあげようと思って　そうしたんです。だから　実は磨けば♡世界の中でも　番光る人なんです。本当はハッチリした目のつもりだったのか、斜十では♂体的な目になっていて地味目になっていました。監督が「かせ♂のも　地味目になっているのをテコ入れしようとしたからかもしれません。

ディフォ カラクターの髪型全般がそうなんですが 軍隊に所属している人がそんなに 破天荒な髪型をしているわけはないわけで なんだか周囲から嫌われていそうな髪型をさせるのだけはやめようと思ったんです だからボブはノコートにして てもそれだと女度が低くなりすぎるから 横分けにすることで仕事ができる女という ふうにしてみました。本編では ロノンをアン人化に出会させるシーンでの困惑げな表し目が最高ですね。

宇宙服＆ヘルメット(V)

スタンダードな格好の つとめって デザインしました 衝撃から体を守るためあちこちにパットが入っていて 首の廻りに は衝撃吸収用のシェルが入っているという設定です 地上用ヘルメットは、ぜ宙服のヘルメットと 顔が見えないということで、サッケーのヘルメットをベースに デザインしました。

DIANA COUNTER

アン大佐(①)

アン大佐が死んだので、フィルが暴れ出すと困いたので、きっとこの人は怖い人なんだろうと思いました。会社でも怖い上司の下は規律がいいしゃないですか。ただ怖いといっても 体がでかいとか単純な力押ししそうなくて その人の意志力みたいなものが強い わけで それなら眼鏡もありだろうと、眼鏡はそれだけで簡単にキャラクターを出せるので、ここで使おうと思ってデザインしました あとおしさんなのに…若者みたいな髪型をしていることで違和感を出そうとしました。ムーンレイスは、若者だからとか男だからとかそういう決まり事が少なくて…みんな好きな髪型をしているんです

ミラン執政官(②)

ランは ディアナの後見人なので、それはつまりプロデューサーだろうと、まずNYからやって来たインチキプロデューサーのようなデザインをまとめました。それが次第に執政官というふうに役割が変化していったんで それに"あわせてインチキ度を薄めて 逆にバランス感覚に優れた人という芸風気を強めました。この人は執政官で ディアナ カウンターの軍人ではないので着ている服が違います。

ゼノア大尉(③)

最初は悪という設定だったんですが 弥すきるということで大尉になったりして。おかげで着ている服が場合によって違ったりして一一。コレンに操らされる役回りだったんで いい人が困っている様子を見てみたいと思って 人のよさそうな顔にしました。

アナン大尉(④)

女性キャラのバリエーションの一つを描いて という感じです。可愛くない服だけれどオンナしはしている為気が出れば と

女性兵士(⑤)

右下は サンライズのあるスタッフのイメージで 描いてあこっと思って描いたものです。そのまま似顔絵にするというより 僕の中の印象を再構成したので「しの似顔絵」という感じです。口元あたりに特徴がありますね。

ディアナ・カウンターの制服

まず①⑧の2体をデザインして もっちょっと偉い人もいるだろうと思って⑥を描きました。自分たちは正しいことを行うための軍隊だと思っているはずなので、指手を威圧するような服を着て市民感情を刺激するようなことはないだろうと思って描きました。色は本当は銀色にしたかったんですが 画面が光むような感じがして 思りきりグレーにも見える紫を塗りました。画面ではもっとはっきり紫になっていたんですが それはそれでよかったです。

軽装制御服／将校クラス(⑥) 隊長クラス(⑦)
一般兵(⑧)
近衛兵装／士官(②) 一般兵(⑨)

機動降制服(⑩)

通常の服装と防弾服を着た姿のつも[illegible]ですが、通常の服装は街頭に出ませんでしょ
⑫は 機動隊のラフです。

ヘルメット(⑪)

宇宙人のイメージでできていて、モビルノーフの目からの映像をそのまま見ているふうにしたかったんですが、結局顔の見えるヘルメットを被ることが多かったですね。顔の見えるヘルメットはどうしても使うのイヤだったんですけれど コストが安いから使っているという うみつな自分設定を考えまして自分を納得させました。レーダーチャートは そんな納得のための落書きです。

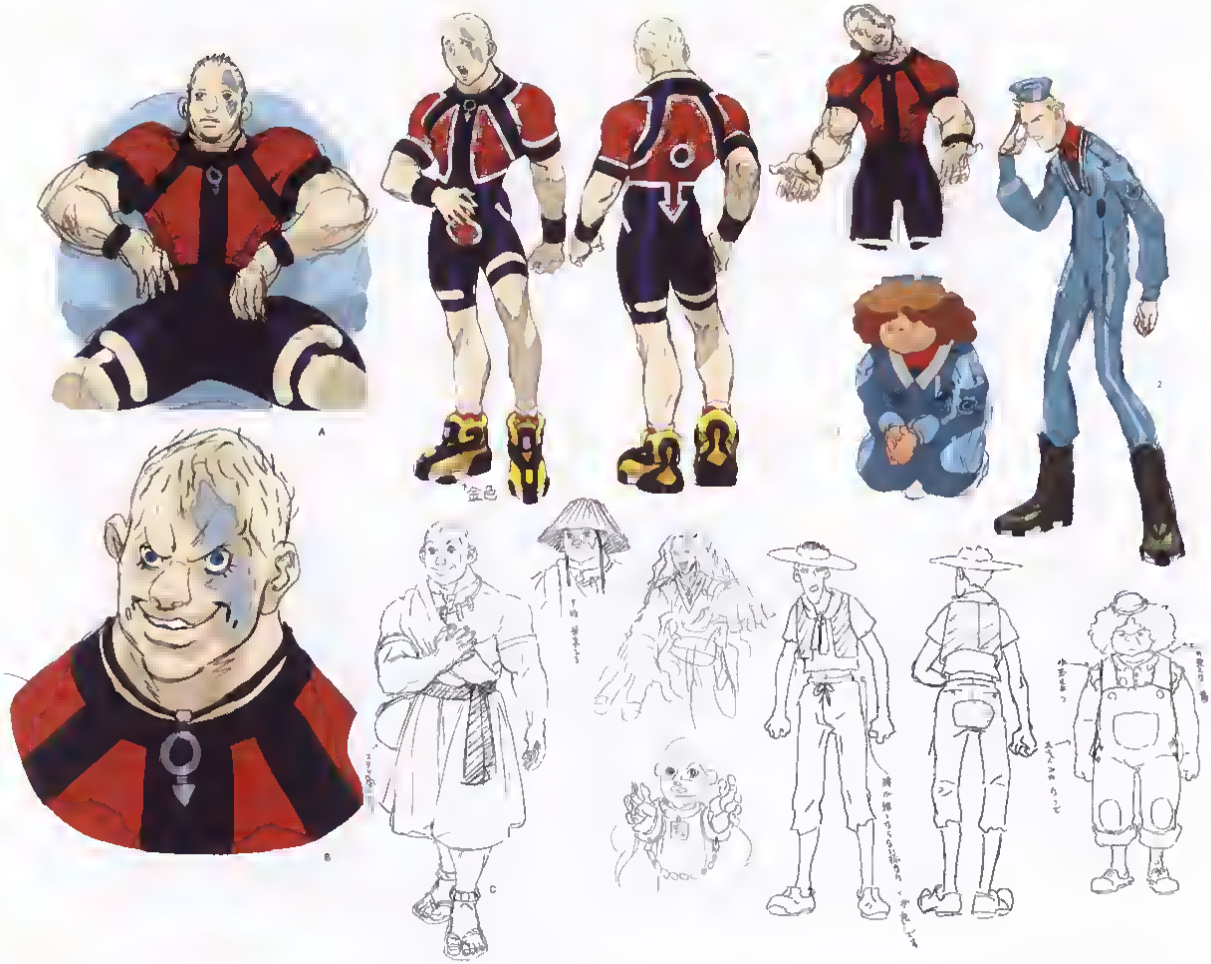
宇宙服(⑭)

最初の頃に描きました。背中にバックパックを背負わせたくなかったので 体の前面に生命維持装置があって 全身に冷却と体温維持のための液体プラントが通っていて、この液体が電磁波を受けて 酸素を発生させるとかそういう設定をいろいろ考えながら描きました。宇宙服は夢のアイテムなのに いいわけをし始めると、全然夢を感じられなくなってしまうんですよね。そのわりにはいろいろ考えてしまったんですが。足下は長いスニーカーです。

階級章について(⑮)

胸に入れ[illegible]のは 服だけではマンガが成立しないと思ったからです。胸にマークがあると壱味ありげに見えるんです。そこで一番シンプルな丸を基調にしたものを入れました。ただキャラクターの階級が変わるたび[illegible]混乱したので大変でしたが。

CORIN UNIT



コレン・ナンダー

ーろそろ本格的に死んでもらおうかというキャラ。いろいろということで 犯罪名を出せないというノンケターゲットだったんですが しゃあ 番悪いのはどんなヤツだろうと考えたときに「何を考えているかわからないヤツ」が 番怖いと思ったんです。体がでかいとか 目がつり目だとかも考えたけれど 怒っていても理由がわかれば平気しゃないですか。そうしゃなくしたかったんです。

番最初に描いたのはAですね。「きみ 殺人を犯したから死刑だけど 特別任務があるから生かしてあげる」と言われても「はあ ありがとうございます」とか言って全然気持ちがこもっていない感じ しかも途中で「みたいな顔をして」人を骨かしたりもする しかもそれがわざとかどうかもわからない みたいなイメージですね。

外見は ちょっと切ないくらいに悲惨な感じにしました。かっこいい とかモテたい とかそういう俗な感情をはぎ取られたような哀れな姿なのに 4人が何も言わないから まわりの人がそれについては触れられない みたいな、ハラハラ感が出ればいいなと。

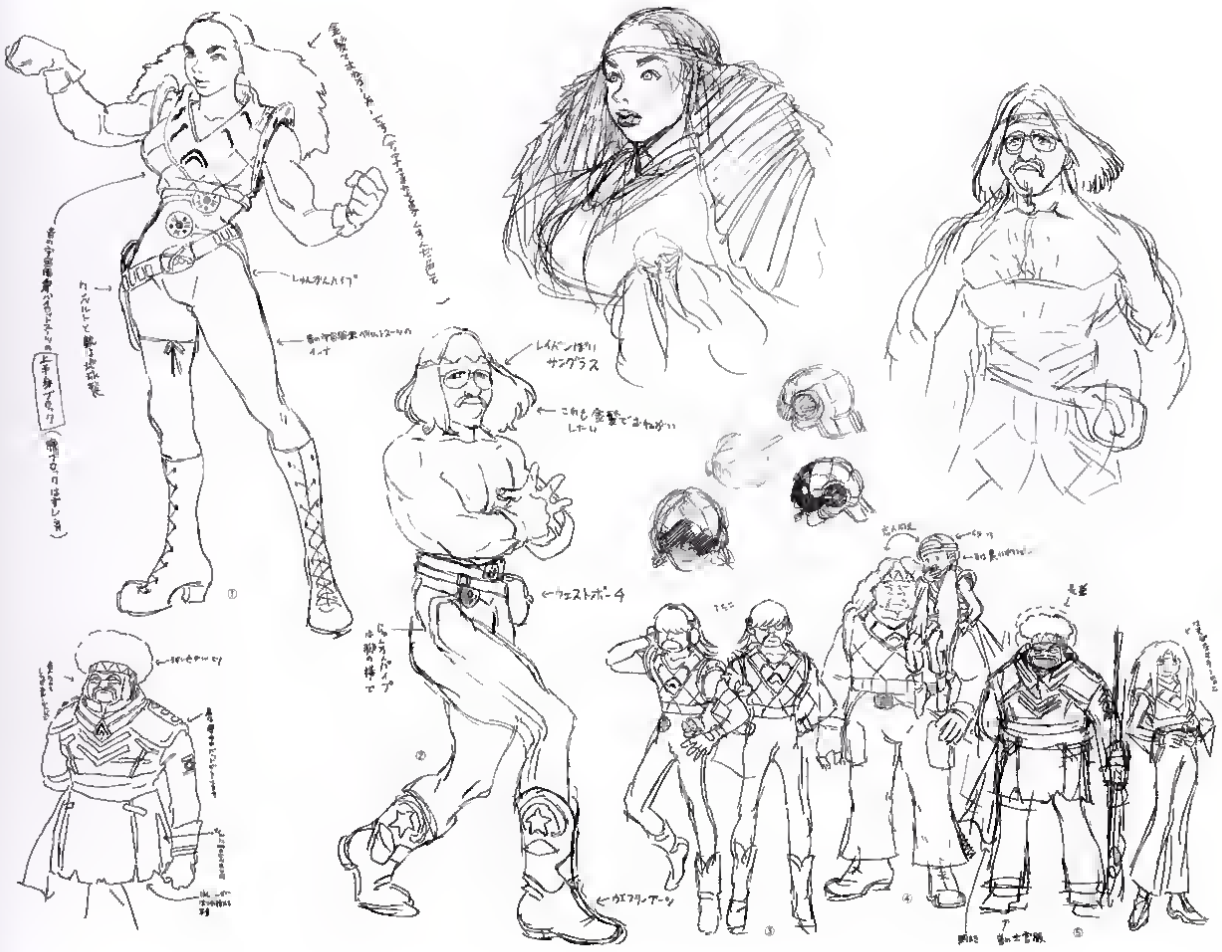
坊主頭だと元気に見えちゃうから中途半端に髪の毛は抜け落ちて 残っている髪の毛も生命力がなくて寝ているようにしました。服装は自転車レースの格好です。 人だけ軍服を着ていないことで「勝手なやって怒られても気にしない」キャラクターが表現できるかと思ったので。

坊主姿(C)は監督のラフのままです。目なんかそのまま。描りすぎているくらいの顔ですね。

ヤコップ(①)&ブルーノ(②)

ヤコップとブルーノは 普通のキャラだとコレンに負けるので、どうせい しめられるならいしめがいのあるキャラにしておこうと。コンビには対照的な性格だけをするのが好きなので 頭が良くてやる気がないヤツと やる気があるけど頭が悪いヤツになっています。こういうのはだいたいお互いにないものを求めて依存しあっているのでうまくいっているんですよ。ブルーノは、のっぽなのに髪が太いというのをやりたかったんです。アメリカにそういう体型の人は多いので。

RRET TEAM

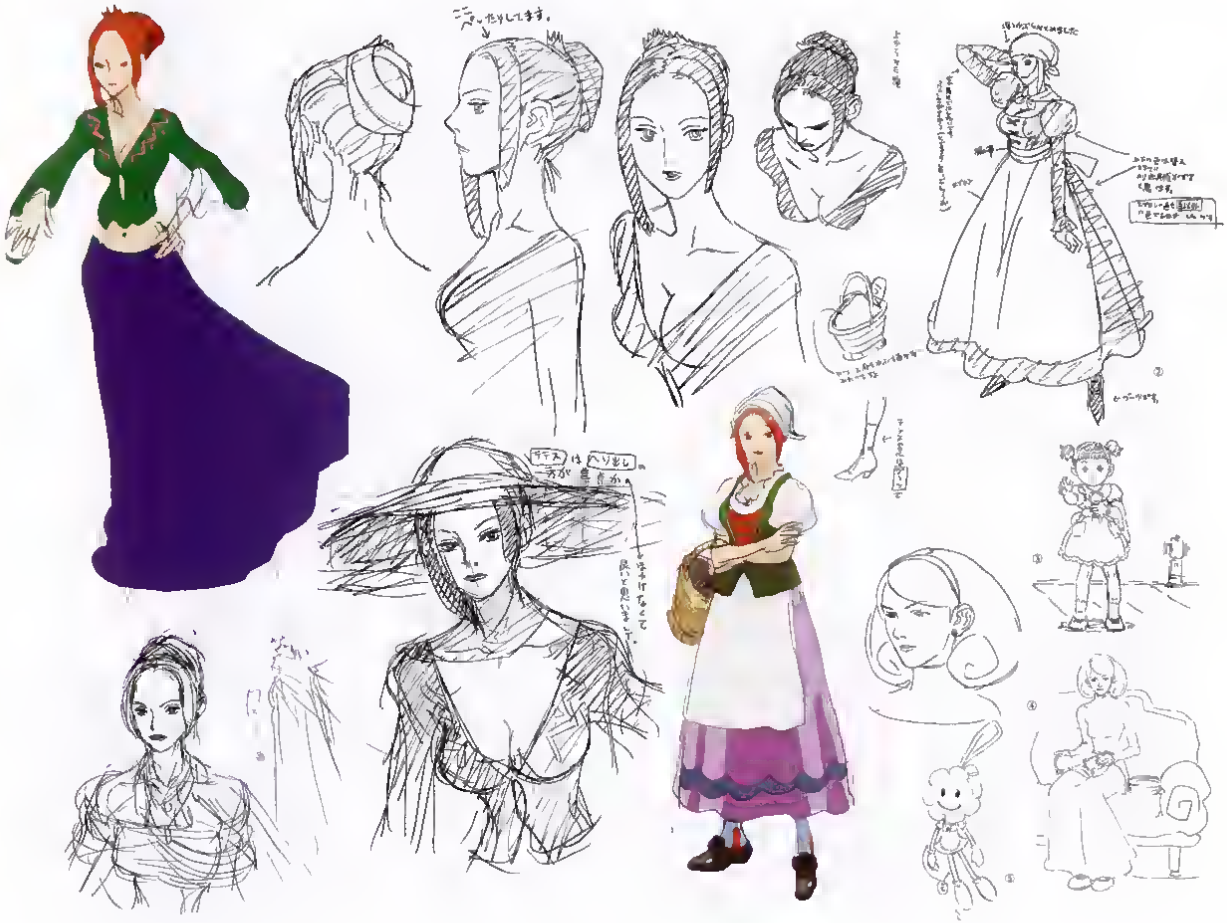


レット隊

ロランと同種地球に降りてきたけれど、ずっと地球人と交わることなく、自分たちの文化を守ってきたわけですよね。ということは、神のコスチュームを作っていたろう、と。それでヒッピー姿になりました。監督からのラフの段階で筋肉の女と小さい男という要素ははっきり指されていました。ただ、ムロンは角刈りみたいな頭だったので、ヒッピーというコンセプトに合わせてヒーターフォグみたいに変更しました。キャンサーカフカ(①)のポーズはラフそのままですね。ラフには、肩に変なリングがついていたんでそのオーダーをなんとかコンプリートしたくて結局宇宙服のインナーを着ているということにしました。蛇腹の袖をはずしているので留め金が肩に残っているというわけです。ムロンムロン(②)がなぜか女言葉なんですが、二人は夫婦だと説明されました。

レット隊のメンバーは、お互いに依存して仲がいい感じを出したかったです。一人がメンバーから嫌われていたとしても、やっぱり全員が必要な感じがしていれば、安心して見ていられるはずなので。長老(⑤)は、年をとったシュヘン風ですね。体のでかいのと小さい女の子(④)は夫婦です。双子(③)は、ちょっと寂しかったので人数を増やすために入れました。

TETETH HALLEH



テテス＝ハレ
ロッンは ディアナに憧れているけれど、もっと肉体的に好きになるよっな女が必要だ、と脱男されて作いたのがテテスです。温泉にも入るから、と最初から言われました。僕は体が細身で胸だけある人が好きなので…そういう体型にしました。彼女はグラマーじゃないんです。健康的しゃなくって肌には血管が浮いて見えそっなタイプで 体も華奢で それが危うい感じに見えるんです。「男の気をひきたくってこんな体しゃないのよ」といいながら 本当は気をひいてみたい というような人ですね。衣装は最初は物語の展開に合わせて(①)を描い走れど これではエッチっぽくないので(②)は 最初のボリにした衣装の描き直しですね。

幼い頃(③)
少女時代のワノシーノは、勝手にこんなシーンがあるんしゃないかと思って描いたものです。

テテスの祖母(④)
お母さんとは、体脂肪がつきにくい、弥生人みたいな雰囲気が共通しています。

テテスの人形 ワーニャ(⑤)

MEAM MIDGARD RETURN PEOPLE

ミーム・ミドガルド(①)
死んでもいいキャラを出すということで、フィルでできなかったことをいろいろとやりました。目に隈をつけたのは、そうするとキャラクター性が出しやすいからです。格闘ゲームでブランカというキャラクターを作ったとき、最初は肌色のつもりだったのがしっくりこなくて、緑色にした途ちハマったという経験があるんです。その時わかった教訓は「肌の色はなんでもあり」ということ。だからミドガルドも紫色の悪い色になっています。髪型は悪魔型ですね。体型が細身なので、ズボンはフレアにしました。

パン工場での顔(②)

第31話ミドガルドと同乗した船員(③)

帰還民(④)
この2人は監督のラフに従って仕上げました。

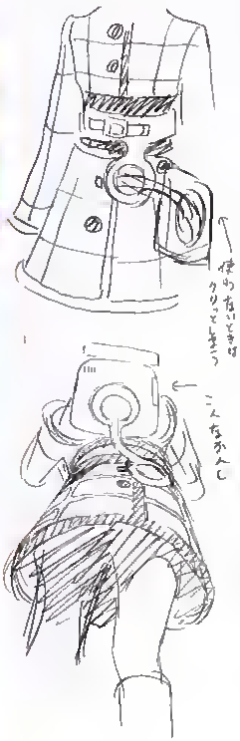
ホレス・ニーベン(⑤)
最初は髪型がこんなふうに三日月のように前に垂れているデザインでした。これは知り合いにこんな髪型の人がいたからです。

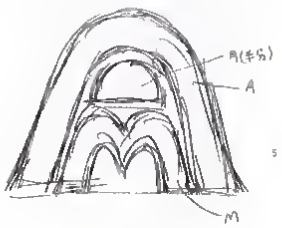
AGRIPPA MAINTAINER

アグリッパ・メンテナー

説明を聞いてから数時間でラフを仕上げて それでイメージが固まりました。手足が長い宇宙人というイメージがあるんですが、宇宙人にしても月の首都にいるのだから、ハイセンスな宇宙人だろうと。①のラフの衣装は シルクよりもきれいなポリエステルを着ている白っぽいイメージで描いたものです。肌が黒いとか唇の色が薄いとか 鼻が広いとか どれもアニメ的にはカッコいい記号ではないんだけれど デザイン的にちゃんとまとめれば絶対にカッコよくなると思って描きました。だからカッコいいつもりで描いたキャラクターなんですよ アグリッパは。それなりにモテモテの人生で でも実は小物だからいつも変態つかされて終わりになっているんだろうなとか考えていました。

服の色が青になったのは ディアナが白 ギンガナムが黒だったので、月を治める三つの家の対比を鮮明にするためです。衣装では、肩の周りはプラスチックでできていて、そこからやわらかい布が垂れているところがポイントです。





ケイサン・ダーカイ(①)
衣装はファッション雑誌を見ながらデザインしました。公務についているので、さすがにスーツは着ていないとまずいとは思ったんですが、ムーンレイスは最低限のことさえちゃんとしていれば、かなり自由な服装が許される文化なので 本人が幸せだろうと思われる服を着せただけです。

白の宮殿職員
いわば皇国内官みたいなものなので雅な雰囲気で。また若年層の職員はちょっと格成がかった服になっています。衛兵は 地球降下作戦以前にディアナに従っていたディアナ カウンターの残留組のつもりです。兵」(②) 侍従(③) その他の侍従、侍女(④)

アグリッパ・メンテナーの故郷案(⑤)
マークは考えるのが苦手なんですが、それでも頼まれたので描きました。自分で見ても一切ないですねぇ。

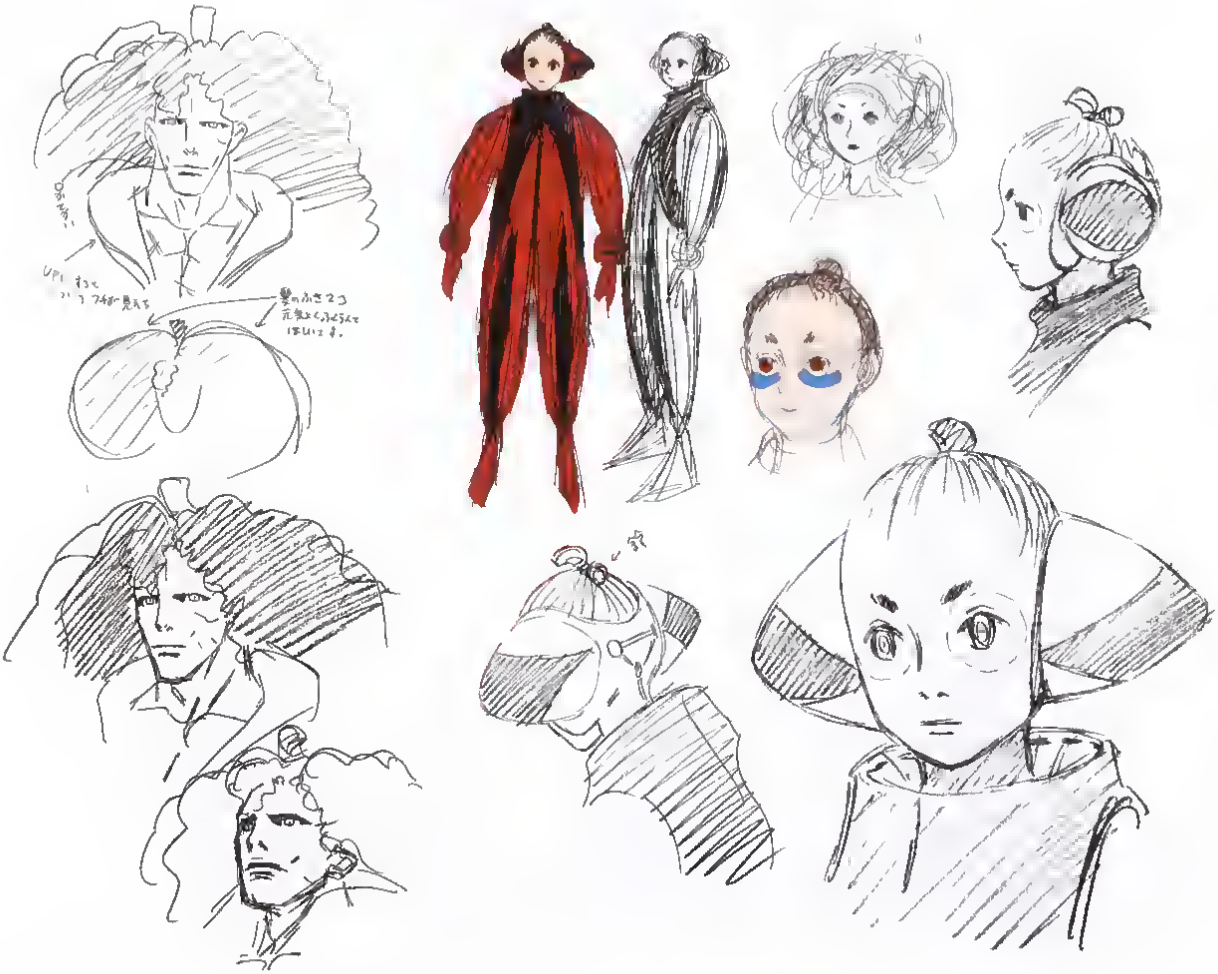
GYM GHINGNHAM

ギム ギンガナム

最初は公家ということで①みたいなラフを描いたんですが。大体に武家で信長みたいな男というふうになってきたので一緒(かぶ)いているのかなと思ってそういう路線にしました。ロランほどではないけれど一癖あるキャラではあります。美形を出さなくてはならないという使命があったわけなんですがゴメンナサイ。でも,僕なりに頑張ったつもりではあります。

衣装のイメージは神です。武家のフォーマルはやはり礼たろう。と一緒初 強った衣装②は 色はいいのですが これでは反乱を起こさないような気がしたんです。装飾打 きて人間力に足りない という。そういう服を着ている人は 美形とか合理性を底んしない ように 思えたんです。おそらく信長であれば装飾とかは武にしないだろうと思って 格式ばった服を止めにしました。ギンガナムは長らく活躍の場がなかったという経歴もある人物で それが表舞台にしゃしゃったときに何をするかわからない危うさを持っているわけだから、そういう人物は少なくとも聖にはまっていることはないだろう と。肌を露出しているのにしても 子供では危険なんだけど 死ぬ覚悟くらい はしていて でも 本人はさらさら死ぬつもりはないというオ敵さの現れです マゲをつけたのは 僕の中にマゲとヒゲのある人は強い というイメージがあるからです フィルなんかは マゲに憧れてあの頭をしているわけです。

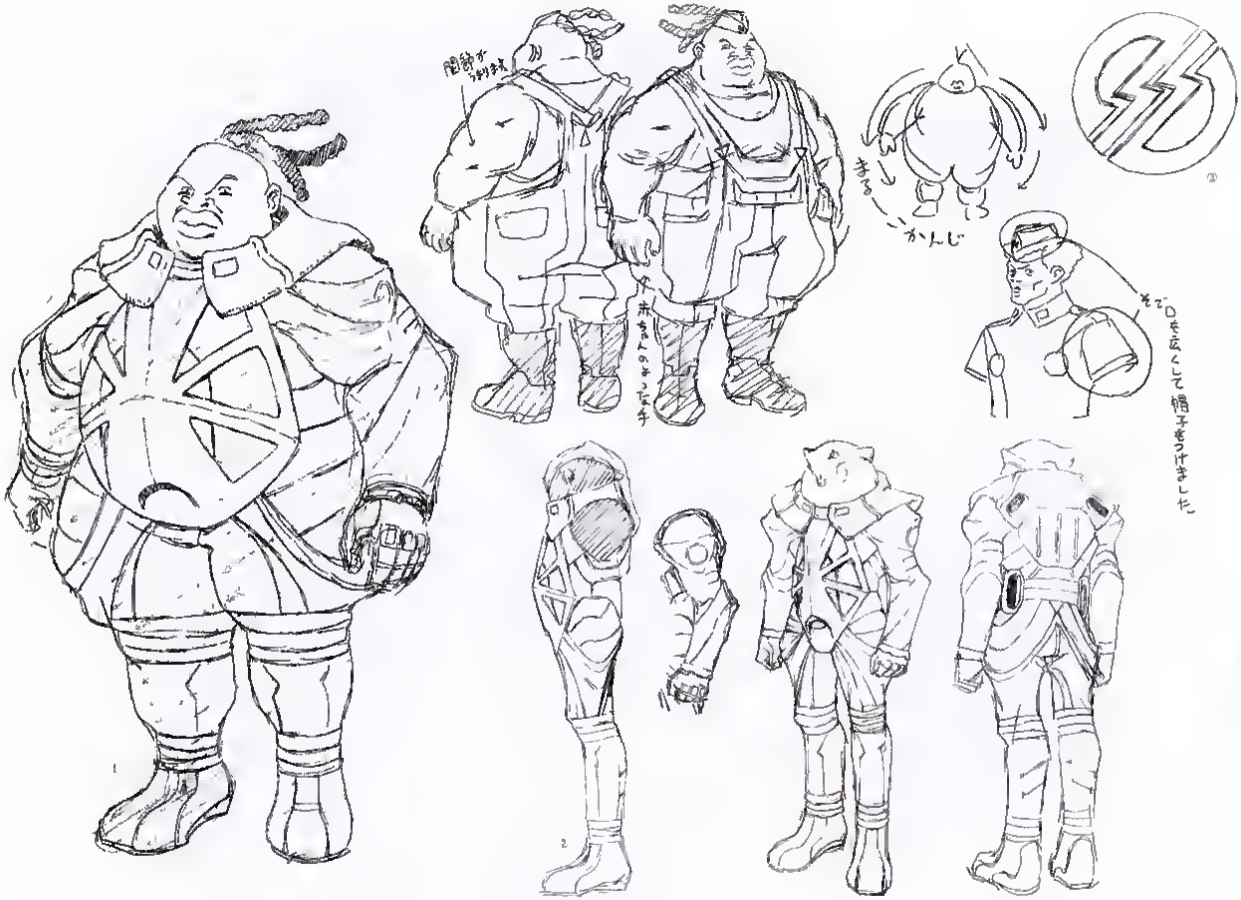
MERRYBELL GADGET



メリーベルガジット

『ザーの一族』からの命名ですね。ギンガナムの話し相手で、もしかするとララァみたいな戦士になるかもしれない、というオーダーだったので『ザーの一族』のメリーベルみたいなキャラ(1)ではだめだろっと方針を転換しました。可愛い感じの女の子だと…ギンガナム!とって食われて終わりですよね。そこで退化師のイメージを入れてみました。頭が良くてギンガナムの言葉にいい切り返しをするから、ギンガナムの精神安定剤!?なっているというわけです。目の周りのお化粧は…フットボール選手の先よけのイメージが発展したものです。戦闘服は…先端に行くと細くなる不思議なノルエットにして こういう不思議なデザインのものもちゃんと機能するんだといっふうに画面で描かれればSFっぽいテイストが感じてもらえるんじゃないかと考えてデザインしました。

GHINGNHAM FORCES



スエッソン・ステロ(①)
ステロは監督のラフそのままで、僕のキャラしくないといったほうがいいかもしれません。

宇宙服(②)
華な感じのする軍隊だから、肩や肘などを尖らせて、トゲトゲさせることにしました。

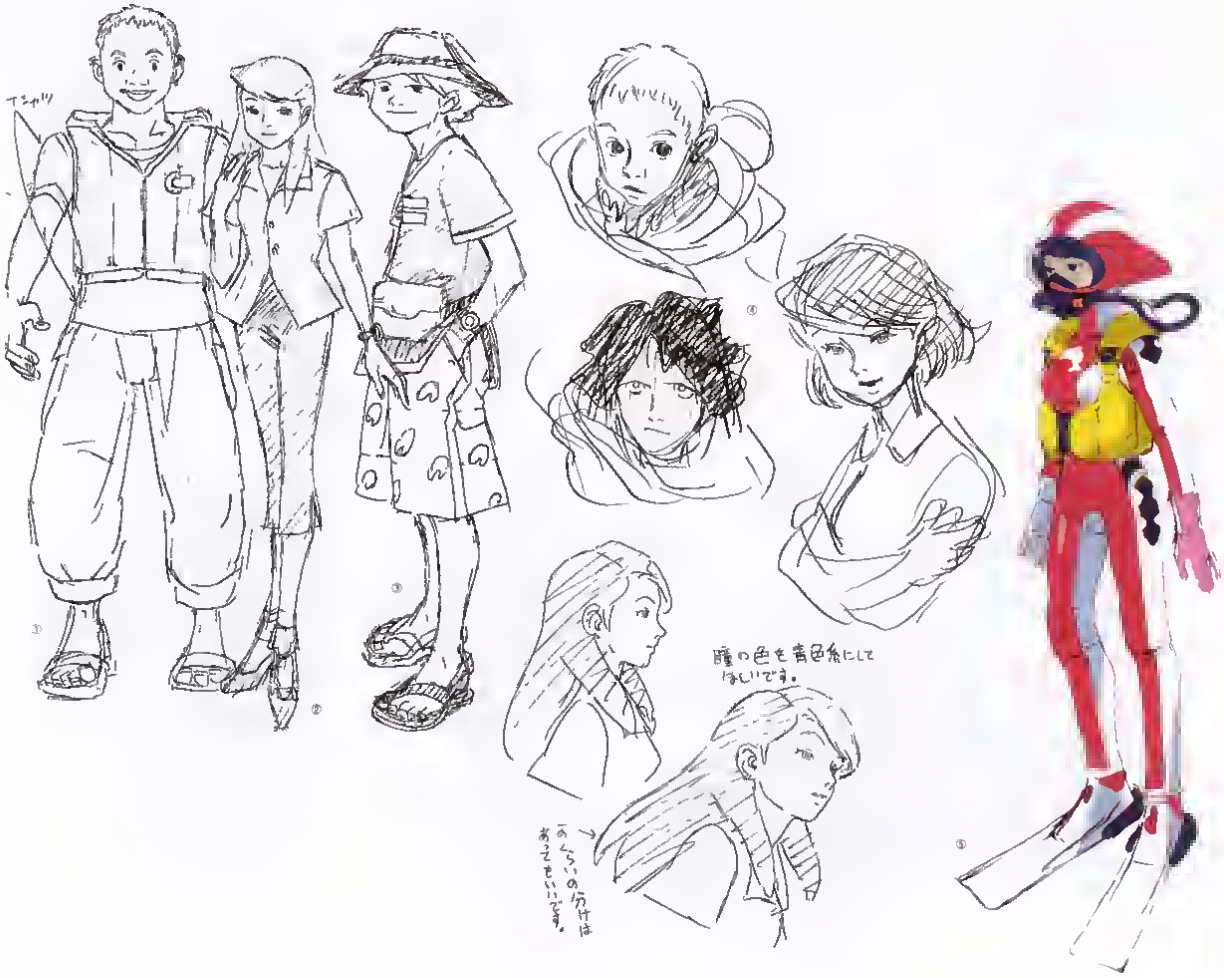
ギンガナム家家紋(③)

シッキネン(④)
最終初に地球人に捕虜になるムーンレイスの兵士として描いた、ヤンキーが、シッキネンになって後下で登場しました。宇宙人だと思って捕らえたら、中からヤンキーが出てきた、というのはおかしいと思ったんですが。

ギンガナム軍制服
ギンガナムのトに優秀な武官たちがいて整れな体制をとっているといっことが絵でわかるようにしたいと思っていました。⑥とか⑦はそのイメージです。⑤は本編では出てこなかったんですが「地球上陸なら任せてくれ」というような地上戦のプロのつもりで描きました。一般兵の軍服に迷彩(⑨)がありますね。

これは トンカナム軍の軍服に全体的なデザインに違和さを感じたので それをなんとかしようと思っていろいろ試していた過程だったかもしれません。
大名(⑤) 艦長など(⑥) 宇宙軍佐官(⑦)
水兵／ 一般兵(⑧) 歩兵(⑨)

CANAL PEOPLE



セント(①) ドナ(②) ハメット(③)
ロランが友達に裏切られていた感しが出したかったです。ロランってきっと珍獣みたいな感じでかわいがられていたと思うんですよ。ラフでは、なんだかみんな自分のことだけで手一杯の表情だったので、これではあまり楽しそうしゃない、ということでもうちょっと余裕のある表情にして雰囲気を変えました。ドナの前髪が横分けなのは、『おいら宇宙の探鉱夫』で川元利浩さんが描いたヒロイン、フキちゃんの前髪と一緒なんですよ、実は。

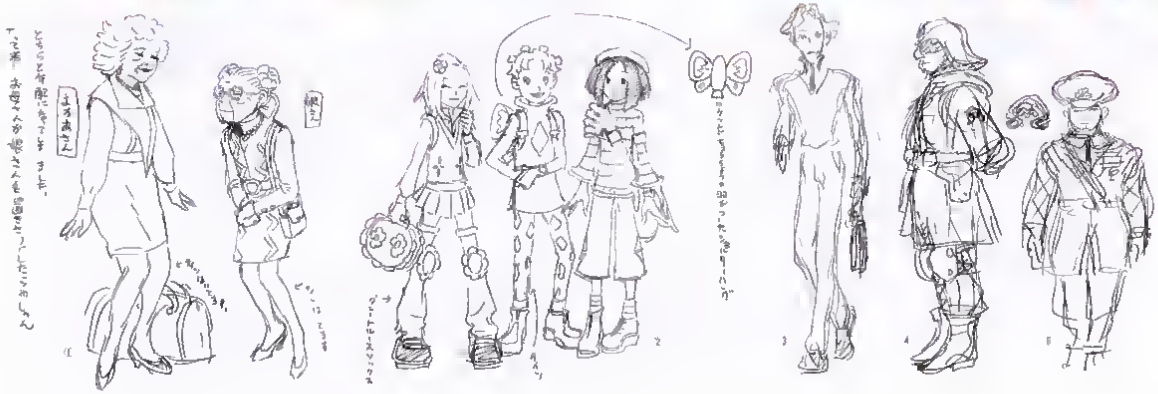
セント・ドナ・ハメットラフ(④)

スイムスーツ(⑤)
ほとんど普通のデザインなのでヘルメットだけ変えました。

その他の運河人(⑥)

ロランの故郷の近くにいる人のラフです。観光地だろうから、無防備でリラックスした格好の人が多いです。アメリカ西海岸風というか。月の世界はオランダのイメージがあると聞いていたので、かなり自由な国だろうと考えました。始め、すごい未来だから都市はとても進んだデザインになっているのではないかと思いましたが、1000年以上もそこで暮らしている人々がいるのなら、「進んだ文明」だからって進んだ感じの都市なのではなく、もっと住んでいる人達がリラックスできる感じの都市であろうと監督から聞かされたのとオランダという国は人工国家だからこそ、自由に暮らすための実験をしているようなところもあると聞いて。ムーンレィスは冬眠しなければならないという切なさがあるわけだから、そのぶん服装なんかは男女年齢の決まり事から解放されて自由に楽しんでいるという風に考えました。

MOON RACE



一般のムーンレイス
最初に描いたムーンレイスたちです。ムーンレイスがどんな格好をしているかを考えたときに、一つの文化で区切って統一するのは無理だと思ったんです。そこで 彼らは現代人だと思って描きました。ディアナ カウンターの人も軍服を脱げば みんなこんな格好をしているはずです。

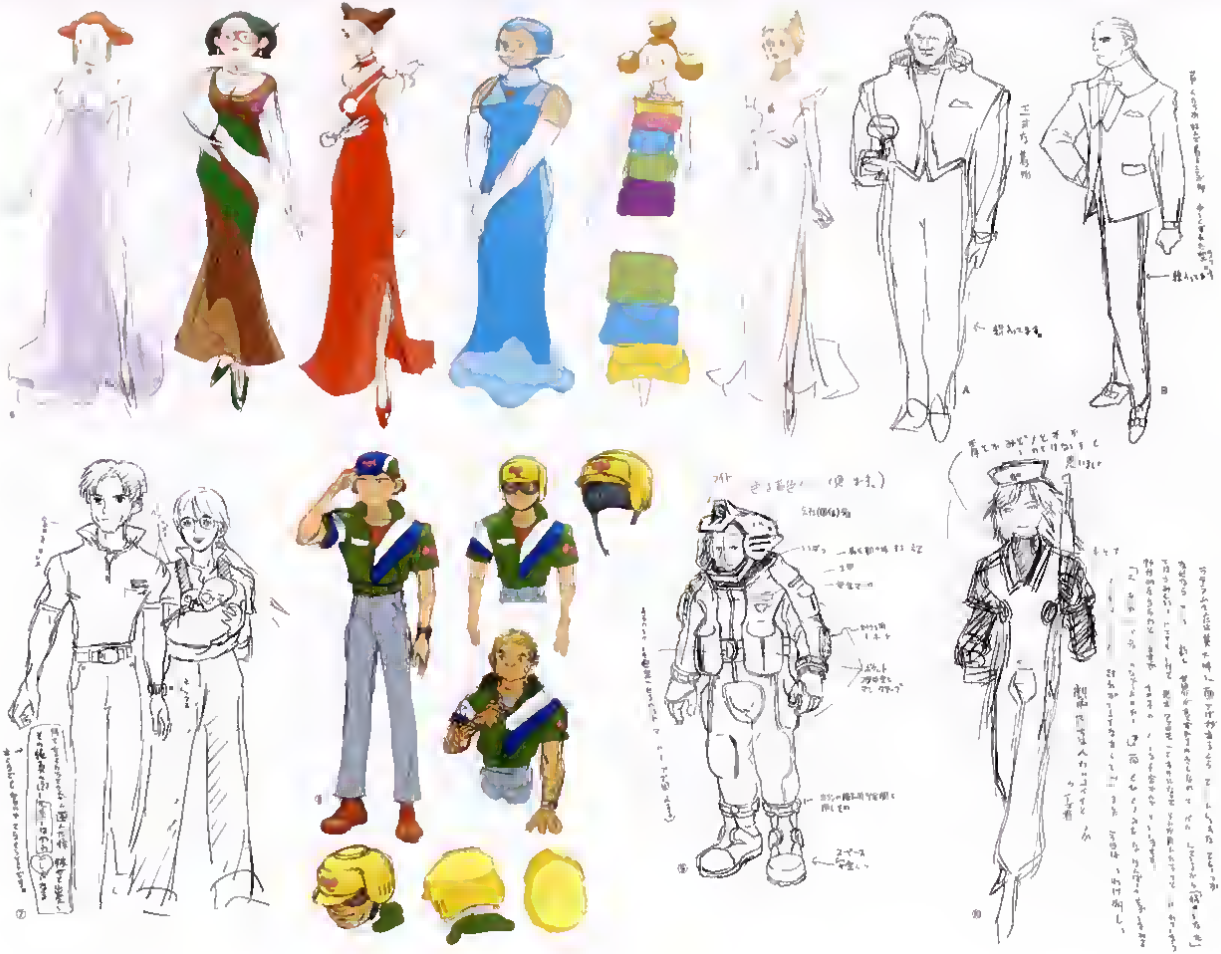
親子(①)
久屈から再会した母と娘です。

女の子達(②)
だがっ子生, 真ん中は『ガンキッキーズ』に出ていた頃の鈴木蘭々 右側は絵描きのつもりです。このあたりは描いていて楽しかったな。

サラリーマン(③)

ギンガナム武装警官(④)

警官(⑤)



舞踏会衣装(⑥)
女性のパーティー衣装は，演出の高畑宏さんの絵コンテにあったものをおもしろいと思ってそのまま描きました。AとBはムーンレイスの年寄りと若者のフォーマルです。

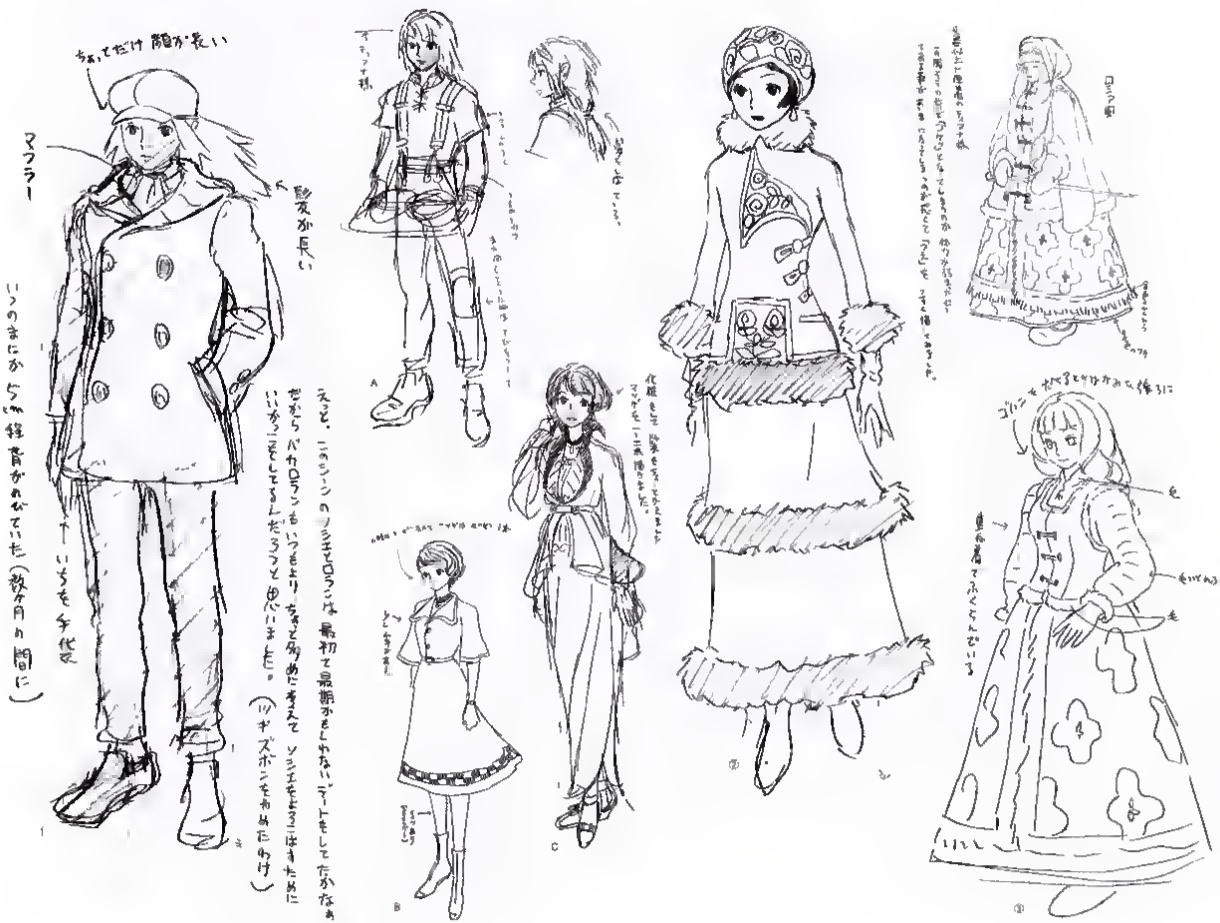
クーエン夫妻(⑦)
奥さんが，背さんさん産び人でダメ人間だった旦那を更正させるために遊べない地球に連れて来たという安田設定があります。服装は二人とも，40代の人がよくしているポロシャツの立て襟です。

モビルリブのパイロット(⑧)
民間人と聞いたので 運送業者だろう，と。というわけで，ピンクのノウの引籠センターの人です。月ではノウの鼻で荷物を運ぶCMをやっているんです。ノウが宅配になっているというアイデアは，監督が言い出したんですよ。監督は僕が言い出したと思っているけれど。民間の建設業者の宇宙服です。ポケットを多くしました。

月のマウンテンサイクルでの作業時宇宙服(⑨)

メシェーの彼氏(⑩)
美形をあまり出してこなかった評論ましというか。最初はお父さんに似た顔だったんだけど，ラストでお父さん離れしていないのは可哀想だと思って 変えました。メシェーもやっぱり女の子だったんだという感じですね。

LAST SCENE



ロラン・セアック(①)

ロランは女しをわかろうともしない幸せボーイなのは基本的には変わらないんですが、人生で一番食い時というか、一番かっこいい時だよというふうにしました。

(A)ログハウスのロラン

ソシエ・ハイム(②)

最終回は シナリオを読んだらノシエが貧乏くしをひかされたような気がしたので、ラストはできるだけ着替えさせて、ノシエを可愛く見せようというのがデイノートでした。

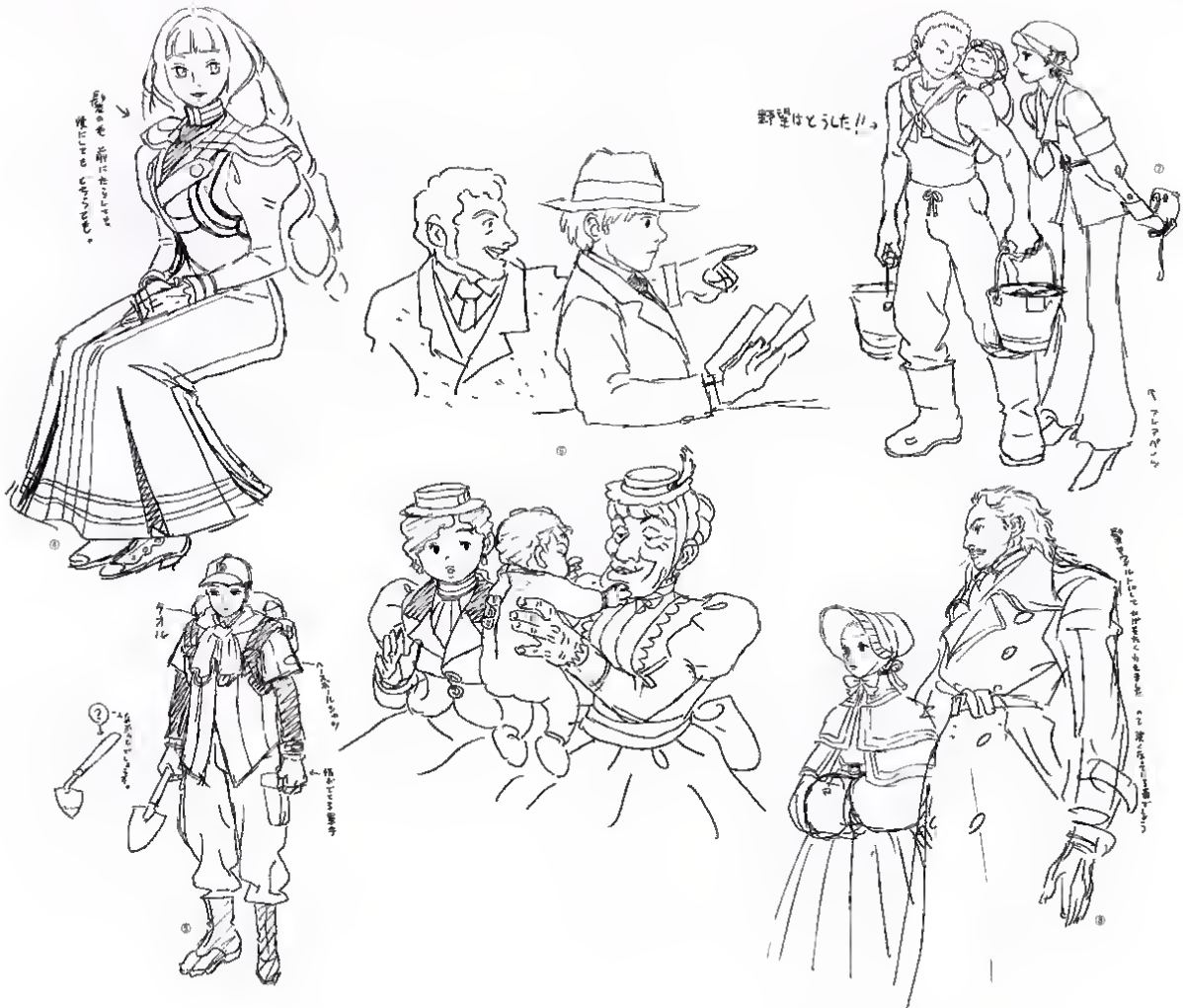
髪型は、横分けの法則を使って、ちょっと大人っぽくまとめて、普段着もかなりおとなしく可愛くしているような服にしました。ロランとキスをするときは、おそらく最初で最後のデートをしてきた日だろうと勝手に決めまして、いままでで最高の服を着せてあげようと思いました。

(B)自転車に乗る時のノシエ

(C)車中のノシエ

ディアナ・ソレル(③)

年齢的に 描かなくていいということだったので、ロング風の衣装を着せて、ムーンレイスらしくファッションを楽しんでいる感じを出しました。あと絵コンテで転びそうになるという演技があったので、足下がおぼつかないことを知らせるために杖を持たせました。



キエル・ハイム(④)
自分で服を選ぶと自分を縛りがちなので、それを胸元のベルトで表現しました。

ボゥ・エイジ(⑤)
好きなスポーツファッションでかためています。彼女は私服というとパンツにTシャツみたいな典型的体育会系ファッションの人間なんですよ。だから組織に流されるんで、無理はしてほしくないですね。

キース一家(⑥)
店を探すキースと、アニス婆さんベルレーヌの一家団欒の図です。これは見たとおりですね。

フラン&ショゼフ一家(⑦)
この絵は個人的に好きですね。月で手に入れたデジカメを持っていて、これで一躍トップ記者なんです。それから頭には月光蝶のブローチも。仕事をしてなおかつきれいでいられるというのはいいですね。ショゼフは俺相人が一人いる魚屋をやっているらしいですが「野望はどうした」と街いたら盤拳からは「まだまだ野望は捨てていない」と言われました。

グエン&メリーベル(⑧)
可哀想な役回りだったので、またまた酔わらないぞという感じを出すためにヒゲを生やしました。メリーベルはグエンならとって食われることもないだろうということで、進化ではなく可愛い格好をしています。まあ、それがギノガナムよりもグエンが弱いところなのかもしれません。

EARLY DESIGN

ロラン・セアック(①)

キエル・ハイム(②)

ソシエ・ハイム(③)

ディアナ・ソレル(④)

ハリー・オード(⑤)

安田くんというスタッフ

富野由悠季

スタノフ呼ばわりは彼に無礼なのだが、そう思わせて欲しいと願っている。初対面からは四年経っているだろうが、あのときの記憶は色あせることがない。大阪のある中華屋さんで、ぼくらが待ち受けている部屋に入ってきたときの安田くんたちのだらしのない格好。ぼくのために、色紙にチュンリーを描いてくれたときのキラキラと輝いている目、肘の活発な動きと色紙をささえている左手の緊張。あのとき、ぼくは初めて若い男に恋をした。

そして、その色紙の絵を見せてもらった瞬間、短時間に描いたその絵の伸びやかな描きっぷりに、『次にやるガンダムという番組のキャラクターをやってもらえないだろうか？』と言っていた。お互いの所属する会社関係の問題を考えれば、無理な注文だったはずなのだが、そのときに居合わせたスタッフの尽力で実現できたことには、本当に感謝している。

彼のだらしがない格好について言えば、その時代のファッションであって、だらしがないと感じたのは、ぼくの価値観が老けていたからにすぎない。その彼らの感覚をふくめて、世代が違ったのだから、また、ロボット・アニメだって四半世紀も経てば、ひとつの考え方や趣味性だけで新しいものは創れないという信念もあったので、彼に声をかけたのだ。

カプコンの了承も得て、彼が東京に出てくれば、サンライズが用意した安いアパートよりは、スタジオのパソコンのデスクの下で寝ることが多い生活を始めた。ぼくは、ものを創るスタノフにはそのような面もあっていいと感じていたので、彼の行動がアニメしか知らないスタノフの良い刺激になれば、と願ったものだ。

安田くんにとっては、ドットを打ってキャラクターを創る専門家(ドッターという)だったので、線でキャラクターを描くという仕事は得意ではない。まずそれに挑戦して、同時に、週ベースで新しいキャラクターを創出するという過酷な作業にも耐えてくれた。そして、つぎに、アクリル絵の具を買ってきて、スタジオの片隅を占領して、油絵に挑戦を始めた。そんなことを公然とやってしまうスタノフも、アニメのスタジオにはいなかったので、これにも驚かされた。が、スタジオ中が緊張したのは、たった一枚のポスターを描くのに、キャラクターの識別がつかない下塗りの時期が一ヶ月ちかく続いたことだ。遅んでいないとわかるのは、毎日見るたびに下塗りの色が違っているからだ。が、仕事だからスケジュールがあるのに、商品になるような絵が現れてこない。しかし、安田くんは、絵の前で死んだように寝ているという毎日が続くのだから、これにはスタジオ全体がゾッとしたものだ。その結果できあがった作品が、ターンエーの最初のポスターである。

ぼくのレイアウト案も取り入れながら、自分のものにするという作業を見せてくれたわけで、独善的に描いてはいない。さらに、彼が教えてくれたことで絶句したのは、光を描くために、初期の印象派の画法を学んでいたので、時間がかかったというのである。光を描くために、まず灰色をいかにキャンバスに乗せるかという勝負があって、それをアクリル絵の具でやるのが難儀だったというのだ。はじめに白を塗ったのではない。それが、あの白っぽいポスターなので、そこから画法と絵の良さを見抜いてもらいたいものだ。

スタジオで、その話がわかるスタッフは唸ったものだ。それ以後、彼がどこで寝ていようが、スタジオでは横う者は本当にいなくなってしまった。

ターンエーでは、マンガチックなキャラクターを描いているように見えるが、じつは、シンボルとしてはリアルである。一見マンガ、しかし、デッサンが正確なので、リアルさが含まれていて、よく動く。そして、アニメの舞台のなかで生き生きとした"命"を感じさせるのだ。それが彼の仕事である。

だから、安田キャラクターの骨格がリアルだということがわからないアニメーターに描いてもらうと、つまらないキャラクターになってしまうという問題もあった。が、この問題は、作画よりも演出面に影響していて、キャラクターのリアリティをまったく想像できない演出家によって、かなり作品がメチャメチャにされたという記憶がある。

そのような矛盾が内包しているように見えてしまうキャラクターを創出してくれた安田くんは、まちがいなくアニメに新風を吹き込んでくれたのだが、それが世間に認識されていないのは、ターンエー・ガンダムの不人気によるので、本当に申し訳がないと思っている。

現在の業界のリアル好みとアニメチック好みは、自閉症的な傾向が顕著で、時代の狂騒と不安を象徴している。そのような時代だから、安田キャラクターは求められるだろうと考えたぼくは、本当に早とちりであったとも反省している。絵やアニメが本来的にもっている自由度、おおらかさを迎えてもらえる時代は、もう少しあとなのだろうが、彼に続くクリエーターが出てくれるであろうという確信だけは、今日もまだある。

だから、安田くんとは、もっとオタノキーに好きになれる仕事をやりたいものだと話し合っている。ぼくらのオタノキーは自閉するのではなく、外にむかって威張れるものであって、それは個性を持つということである。

∀ガンダムのキャラクター原案の仕事やイラストの仕事をまとめて本となりました。キョトンとしております。∀ガンダムのキャラクターを創る仕事に抜擢されたとき、とてもうれしかった。今後どんなに人類が生まれ出てもこんな難しい仕事は俺にしか出来ないだろうと思った。選んであたり前と思った。今の自分の能力では出来ないと思った。毎日毎日不安で眠れなかった。たまに14時間くらい寝た。1年前から練習を始めた。絵を完成させるのは苦手だった。時間がだんだん迫ってきた。大好きなガンダムから卒業しなければと思った。製作者側にまわる事は辛いだろうなと思った。意外に辛くなかった。真摯な態度でがんばろうと思った。真摯な態度って何だろう? 俺の上司ボス岡本が1ヶ月だけサンライズに行って良いと言ってくれた。結果的にそれは6ヶ月になった。ボスに延長の電話をするとき手が震えた。ボスは最初っからそうなると思っていた。最初の日酔っ払ってスタジオインしてなんとなく気まずかった。プレンパワードの最終回の製作でみんなぴりぴりしていた。よくモノを叩く音が聞こえた。回りのスタッフの何気ない一言が安田をいちいち震撼させた。煙草の煙がモウモウとたちこめて「肺ガンよりも∀を取ろう」と思った。夜中にささやくアニメーターさんたちの会話に興味と共におびえた。物珍しさからお客さんが沢山きて困ったり嬉しかったり、隣の席のメカ設定重田さんと仲良くしてもらって一息ついた。その隣の土器手さんがなんとはなしに安田の事を応援してくれているような気がしてジンときた。菱沼さんの覚悟を感じて地味に感動した。進行の人が最初に声をかけてくれた。進行の人たちはスタジオに24時間いたような気がした。映画版のプロデューサー河口さんが監督にずけずけ言うのでハラハラした。監督、富野監督この俺の神、おちかけた神だと俺は思っていた。とんでもなかった。アニメ製作のプロ中のプロ。日本に一番影響を与えたアニメ人。そういう実績を持ったこの人の仕事ぶりにいろいろ考えるところがあった。超才能があるようにも思えないので天才ではない。本人も言ってたし。俺はあらゆる天才は錯覚だと思うので天才か天才じゃないかは意味が無いかー。何で俺は監督の作品が好きなんだろう? 不思議である。絵を描くことに高い理想を掲げすぎて自分が絵を描くことを否定しながらもなぜか絵になる不思議なコンテ。不思議人間。たとえ半分以上直しても自分の名を入れない羞恥心。不思議人間。安田朗はこの不思議人間富野監督には安田に偉そうにいろいろ教えても良い権利を与える事にした。そんな富野監督の奥さんはめっちゃかわいい。家に泊まるとご飯を食いすぎた。菅野よう子という人が認めたといってくれた。そしてヘンな絵がついた「ありがとFAX」がよく届いた。じんわり来た。プロデューサーが10代の女の子ばかりの店に何度もつれてってくれた。忘年会の前に怒られて忘年会が楽しめなかった。正月をサンライズで過ごした。キエルさんに手間取った。番宣ポスターを頼まれた。スゲー時間がかかった。それを富野監督は高橋理恵子さんに見せてプレッシャーをかけていた。高橋さんの手が震えていた。カプコンに戻った。俺の事を嫌っていると思っていた後輩に応援された。俺の事を好いていると思った後輩に応援された。ボス岡本が「すげーな」といってくれた。放映が始まったら視聴率が悪かった。放映が始まったら仕事が10倍の速さで要求された。絵の完成度よりデザインを優先させた。ビデオのパッケージの仕事が来た。社内の人にモデルになってもらって1枚目を描いた。それで力尽きた。その後は命からがらだった。自慢のものや生きて恥ずかしいものを描いた。後悔している暇が無かった。そう言う感覚は久しぶりだった。最近のゲーム開発では偉くなりすぎて俺は生きてなかったなと知った。思い出した。安田はゲーム開発で自信を失っていた。それは自信を失うような余裕があったと言う事かもしれないと今は思う。∀ガンダムで安田は新人になってドキドキの連続をふたたび体験して大変得をした。こういう体験をさせてくれたあらゆる人たちに感謝しています。安田はこんなかんじで∀ガンダムでキャラクター原案の仕事をしました。『人々に命が宿りますように……』、その願いをかなえるためだけに安田はある数年間出来るだけのことをしました。そんな風に思えることを誇りっていうんだなぁ。この本はそんな安田の数年間の何かが生みだしたものです。お金を出して買ってくれてありがとうございます。袋を破って立ち読んでくれてありがとうございます。人から借りて読んでくれてありがとうございます。

それじゃーまたー。

PROFILE

北海道出身。カプコンにて「ストリートファイター2」キャラクターデザインなどを手がける。仕事はグラフィック監修など多岐に渡る。現在アメリカにてカプコンの新ゲーム開発に参加中。

安田 朗
∀ガンダム デザインズ

2001年12月30日初版発行

発行人　井上伸一郎
発行所　株式会社角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8530／編集 03-3238-8533
振替 00130-9-195208

印刷・製本　図書印刷株式会社

編集・執筆協力：藤津亮太
装丁・デザイン：海野大輔（DABHAND）

落丁・乱丁本はご面倒でも小社営業部受注センター読者係宛に
お送りください。送料は小社負担でお取り替えいたします。

©AKIRA YASUDA 2001
©創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ

Printed in Japan
禁無断転載・複製
ISBN4-04-853293-6　C0076

YASUDA AKIRA
∀ GUNDAM
DESIGNS